UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO · BEYOND GOOD AND EVIL · FINAL FANTASY XII

GTM®

AGOSTO 2017 - # 020

Corazón de 16 bits

Sonic Mania


SONIC EL ERIZO

EDITORIAL

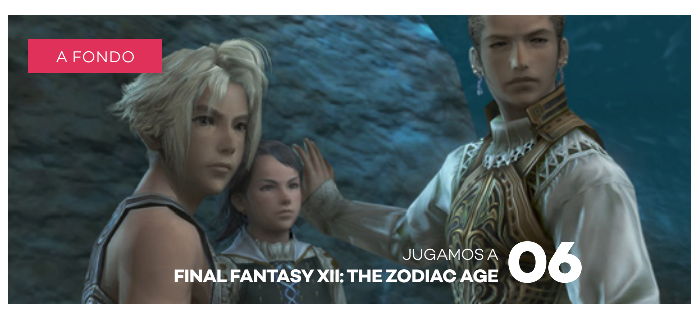
A FONDO

PULSA START

LEVEL UP!

INSERT COIN

LA TRIBUNA











REDACTORES

No son todos los que están, pero sí están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Alejandro Castillo

@Acastillo117

RESPONSABLE A FONDO

...

Apasionado de los juegos de conducción de camiones, sueña con poseer uno de estos gigantes del asfalto y recorrer el mundo en su cabina.

Robe Pineda

@RobePineda9

RESPONSABLE PULSA START

...

Es capaz de pasarse Dark Souls con los ojos vendados en una tarde. Analista crítico, detallista y veraz. Dicen que posee un orangután con sonda.



A FONDO: SPLATOON 2

Los inklings regresan a nuestras pantallas con ánimo de consolidar su presencia como uno de los *shooters* más divertidos, adictivos y competitivos de la generación, ¿lo conseguirá?

PÁG. 16

«Un Caterpie puede convertirse en un Butterfree; pero el corazón que late en su interior es el mismo»
—Brock



Javier Bello
@Javi_B_C
REDACTOR & DISEÑADOR

...

El legendario Hombre Pollo, uno de los miembros más veteranos del equipo, capaz de diseñar, maquetar, redactar y montar vídeos sin despeinarse.

Juan Pedro Prat
@JuanpePrat_
SUBDIRECTOR

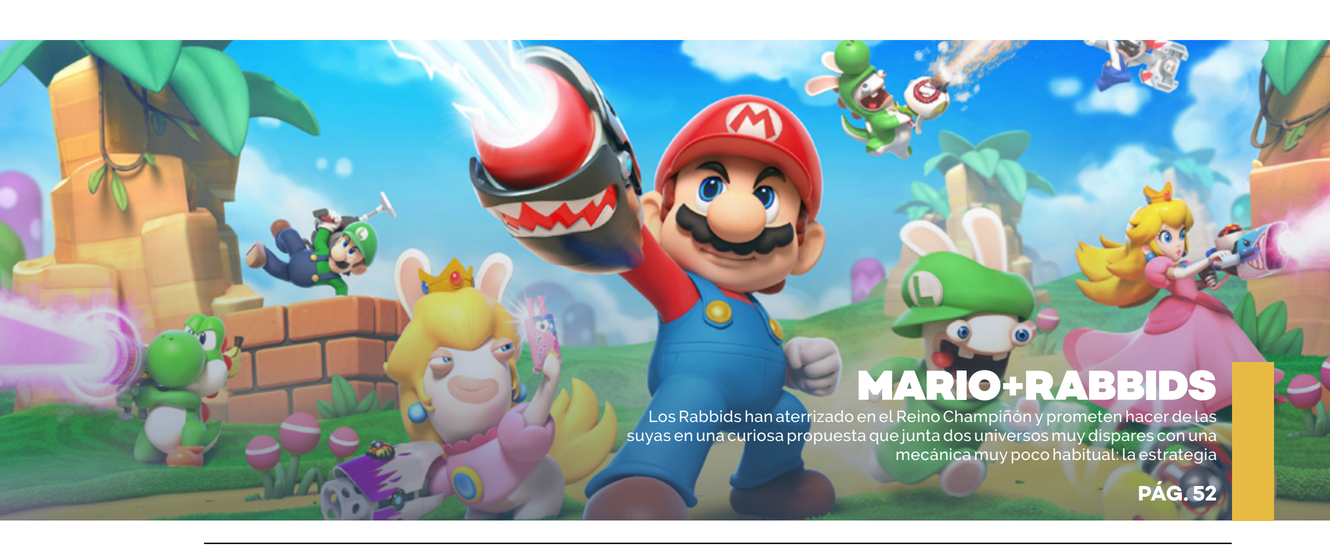
...

Minucioso, metódico y creativo. Da forma a la revista y saca tiempo para estar al tanto de que la redacción esté al día y no le falte de nada.

Marc Aragón
@Grimper
RESPONSABLE LEVEL UP!

...

Nuestro Skull Kid es una de las mentes más sensatas del equipo. Combina su pasión por el diseño de videojuegos con la programación.



MARIO+RABBIDS

Los Rabbids han aterrizado en el Reino Champiñón y prometen hacer de las suyas en una curiosa propuesta que junta dos universos muy dispares con una mecánica muy poco habitual: la estrategia

PÁG. 52



EDITORIAL

El papel nunca ha estado más vivo

POR JUAN TEJERINA

Cerraba el año 2015, nos encontrábamos en pleno diciembre y las redes reaccionaban con asombro ante un anuncio inesperado. Después de su fracaso en quioscos, **GTM volvía al papel**. La acogida, lejos de ser cálida, fue comparable a un manto de fría —y apropiada— nieve. En aquellos días, la palabra "*papel*" sonaba a locura. El papel estaba muerto. El hecho de que una revista que ya había fracasado en su momento decidiese volver a la carga, se convirtió poco menos que en un chascarrillo. Como el que contempla, con cierta lástima **y sin mover ni un solo dedo**, a ese desconocido que ha tropezado e intenta levantarse tirando de dignidad. Ese espectador que lo único que se está planteando ante tan lamentable escena, es si sacar el móvil y compartirlo en vídeo con sus redes.

Hubo comentarios de toda índole, desde los más escépticos hasta los más hirientes. Estaba claro que el público mayoritario **no tenía ninguna confianza en esto que tienes entre tus manos**. Otros, los más osados, no tuvieron reparos en desearnos un feliz fracaso. Y sin embargo, aquí estamos. Gracias a que supimos escuchar a quienes sí creísteis en nosotros. A que fuimos capaces de **abstraernos de todo lo malo** y centrarnos en los valientes que nos disteis un voto de confianza. En aquellos días no era nada sencillo apostar por nosotros. Llegamos al mundo haciendo acopio de fuerzas, con una revista de apenas 32 páginas grapadas. No había ni siquiera láminas: sólo la **promesa** de que si el apoyo crecía, la revista crecería también. Y, tristemente, en estos tiempos **nada vale menos que una promesa.**

A lo largo del camino han pasado muchas cosas. Tras nuestros pasos, no han sido pocos los diferentes medios —originalmente digitales— que se han atrevido a aventurarse en esto del papel. No caeré en la falsa modestia y me atreveré a decir que **tenemos gran parte de culpa** de esta nueva etapa que comienza a surgir. De hecho, este mismo mes se ha anunciado el retorno de **la legendaria EDGE** ¿cómo? ¿que el papel no estaba muerto? Nunca lo ha estado, pero nadie ha querido entender que ya no está para hacer objetos de usar y tirar; sino productos que atesorar. Y esto es algo muy importante y esencial en el enfoque de una revista en los tiempos que corren. Si vamos a seguir consumiendo papel (sabiendo el impacto ecológico que tiene) hagámoslo con mesura y ponderación. Hagamos buen uso

de él, en todos los sentidos. Utilicémoslo para crear un producto que conservar. Un pedacito de historia que poseer. Algo que, quizás, el día de mañana puedan leer los que vengan detrás de nosotros. Algo que **pedurará** más allá de los bits y bytes de esta época donde todo —hasta el dinero— es prácticamente virtual.

Pienso en aquellas 32 páginas iniciales, miro a lo que somos hoy y no puedo sino asombrarme ¡Vaya si hemos crecido! Hoy tienes en tus manos **la versión definitiva de GTM**, que ha sido posible gracias a tu apoyo. Hemos aprendido mucho a lo largo de estos veinte meses juntos, y hemos volcado lo mejor que tenemos en crear una revista que se supere cada mes. Hoy sí, creemos de verdad, que hemos conseguido alcanzar el punto de madurez que sabíamos que llegaría.



Hemos demostrado que se podía hacer algo digno en papel. Que hay un hueco para el tacto de las páginas y el olor de la tinta.

La revista alcanza las 132 páginas de puro contenido y sin **nada de publicidad.** Pocos —por no decir ninguno— pueden presumir de este dato. Un dato que nos hace libres. Libres de decir lo que queramos. De escribir lo que sintamos que debemos escribir. De debernos, única y exclusivamente, **a ti.**

No quisiera cometer el error de centrarme, en exclusiva, en los cambios físicos que ha sufrido el proyecto. Es cierto que las páginas se han multiplicado por cuatro, pero lo importante es que el contenido también ha crecido. Y no sólo eso, sino que también se ha ampliado el abanico de firmas de las que hoy podemos presumir con orgullo. Siendo este un proyecto del que no sale ningún beneficio, es un verdadero honor poder contar con el equipo que tenemos. Grandes profesionales con increíbles dotes comienzan a dejar su impronta en nuestras páginas, y eso refuerza aún más las palabras del párrafo anterior**: queremos crear algo que merezca la pena conservar**. Este mes, sin ir más lejos, debuta con nosotros Ramón Méndez, autor de *La Odisea de Shenmue*, traductor de innumerables videojuegos y a quien quiero agradecer públicamente su confianza y apoyo.

A esto he de sumarle el invaluable trabajo que realizan nuestros artistas, que mes a mes desempolvan sus pinceles y se ponen manos a la obra para poder contribuir a que **este trabajo trascienda** y vaya un pasito más allá de lo habitual. Seguimos cuidando cada detalle con la importancia que se merece. No sólo son los textos, son nuestras portadas, el diseño, la maquetación, el talento de nuestros ilustradores, la producción… todo debe **responder a la calidad** que esperamos de la revista que siempre hubiésemos deseado tener: sólo así podemos mantenernos fieles a la idea original, percusora de que la revista resurgiese de sus cenizas.

Hemos demostrado que se podía hacer algo digno en papel. Que hay un hueco para el tacto de las páginas, el olor de la tinta y el peso de una buena edición. Que somos muchos los que creemos en esto, pero no a cualquier precio, no a costa de trasladar una página web a la celulosa. Valorar el papel implica tener muy en cuenta no sólo lo que se vuelca en él, sino cómo. Y ahora que el camino está marcado, sólo podemos desear **que este sector resurja** con la fuerza necesaria. Que apoyéis, no solo a GTM, sino a todos los proyectos que consideréis necesarios. Sigamos demostrándole al mundo que aún **hay mucho que decir**. Por que nosotros no hemos sido los responsables de este nuevo ciclo: sino tú. De no haber sido por ti, por tu apoyo y por tu fe, hoy no estaría escribiendo estas líneas. Pero hoy podemos decir, sin temor, que el papel está muy —muy— vivo. Así que sólo me queda darte las gracias. **Gracias por haber conseguido algo maravilloso.**

ANÁLISIS

FINAL FANTASY XII
THE ZODIAC AGE

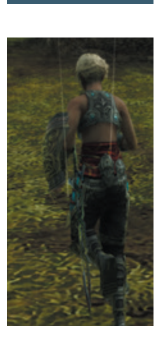
POR ROBE PINEDA

El presente año es el de los regresos, y la saga por excelencia de los juegos de los JRPG no quería perderse la fiesta. Hace cuatro años presenciamos el retorno de Tidus y ahora le toca el turno a **Vaan, Penelo y su grupo de amigos**, que llegan con la intención de ofrecernos de nuevo una de las entregas más polémicas de la legendaria saga a cargo de Square Enix. ***Final Fantasy XII: The Zodiac Age* nos propone embarcarnos una vez más en un épico viaje a lo largo y ancho de Ivalice,** y lo hace con diversas novedades que dan lugar a la mejor versión jamás vista de la duodécima entrega. Un título que dio lugar a la división de opiniones entre los seguidores más fieles de una saga que cuenta con más de treinta años de historia.

Final Fantasy XII desembarcó en el excelso catálogo de PlayStation 2 allá por 2006 bajo la **enorme responsabilidad de heredar el testigo de la décima entrega,** una de las más queridas por los seguidores de la saga. Desde el primer anuncio tuvimos claro que se trataba de algo diferente a todo lo que habíamos visto hasta la fecha, puesto que sus cotas de ambición parecían no tener límites. Para sorpresa de muchos, el juego apenas necesitó unos días para convertirse en una de esas obras que no admiten término medio, cruzando constantemente esa delgada línea capaz de separar amor de odio a partes iguales. Ha pasado una década, y no se me ocurre mejor momento para ejercer de juez y volver a someterlo a debate.

UN VIAJE INOLVIDABLE

VACÍO DE PODER EN UN MUNDO



Tierra, mar y aire

—

La variedad de entornos que visitamos es uno de los puntos fuertes del juego

L Antes de meternos de lleno en lo que nos ofrece The Zodiac Age, me gustaría destacar algo que considero importante: ***Final Fantasy XII* ha sido algo prácticamente nuevo para mí.** Me considero fiel seguidor de la saga desde hace muchos años, pero una serie de motivos personales dio lugar a que me saltara esta entrega en su día. No obstante, con el paso de los años sí que decidí ponerme a sus mandos en alguna que otra ocasión, aunque nunca llegué a terminarlo. Siendo así, he de confesar que tenía muchas ganas de probar esta nueva versión y disfrutar plenamente de la única entrega que nunca he terminado. Ahora, sin más dilación, os invito a que me acompañéis a un viaje hacia lo más profundo del bello —aunque inestable— mundo de **Ivalice.**

Sin entrar demasiado en los temibles spoilers, pese a que estamos hablando de un juego que casi todo el mundo tuvo la ocasión de disfrutar hace más de diez años, es conveniente aclarar un poco de qué trata **la historia que Square Enix nos quiere contar.** Ivalice es un mundo que hace gala de una belleza envidiable, un avance tecnológico en constante evolución y una diversidad de especies excelsa. En principio, parece que estamos ante un gran lugar para vivir, pero no es oro todo lo que reluce. **La ambición de sus gobernantes**, así como el ansia de poder de los imperios que luchan por la supremacía y el control de sus territorios auguran un futuro mucho más negro del que ninguno de sus habitantes puede imaginar.

Arcadia y Rozaria son dos imperios que libran una guerra eterna. Una guerra que no parece tener fin y en la que un tratado de paz no es capaz de asegurar que las aguas se calmen. Entre un imperio y otro se encuentra **Dalmasca,** territorio neutral que es invadido por Arcadia con un fin mucho más oscuro que el pretexto usado inicialmente. Vayne Carudas Solidor, Cónsul de Arcadia y miembro de la casa Solidor, busca desesperadamente algo oculto en tierras dalmasquinas. Algo que no debería caer en manos de alguien cuyo único objetivo no es otro que el de imponer sus directrices a todo un continente. Tras esta breve introducción, **vamos a dar un breve repaso a varios de los innumerables personajes que conoceremos durante nuestra epopeya,** sin entrar en detalles que puedan arruinar alguna que otra sorpresa a los nuevos jugadores que hoy descubren *Final Fantasy XII.*

Estamos ante unas de esas historias en las que no hay un claro protagonista, puesto que todos o casi todos sus personajes tiene una importancia elevada en función del momento. Aun así, podríamos decir que **Vaan es el personaje principal,** un chico de apenas quince años cuyas aspiraciones se limitan en lograr un nivel de vida aceptable y alejarse de las penurias que se ve obligado a vivir en la transitada ciudad de Rabanasta, capital de Dalmasca. **Penelo** es amiga de Vaan y su vida en la gran ciudad es prácticamente igual a la



Final Fantasy XII es una de las entregas más polémicas



Viejos conocidos

Montblanc lidera el Clan Cenutrio, al que podemo s alistarnos para aceptar diversos desafíos.

de éste, pues ambos comparten tanto la desgracia de haber perdido a sus padres, como sus aspiraciones. Por otro lado, tenemos a personajes tan populares como **Balthier, Ashe o Fran**, de raza Viera y único integrante no humano de nuestro grupo.Como digo un poco más arriba, estos son solo algunos de los personajes más relevantes que conoceremos a lo largo y ancho de las vastas tierras de Ivalice. **Todos ellos ejercen un rol importante** en la enrevesada historia de *Final Fantasy XII* y más de uno esconde algún que otro secreto, así que nadie mejor que vosotros mismos para descubrir la cantidad de sorpresas que tenéis por delante. Realmente, **seguir el hilo principal no resulta excesivamente complicado**, pero si de verdad queréis disfrutar del juego y empaparos de todo lo que sucede en semejante universo, os recomiendo encarecidamente hablar con los cientos de NPC que encontraréis durante vuestra aventura.

Tras este breve repaso tanto a los personajes como a la premisa de la historia, va siendo hora de meternos de lleno en lo que a las posibilidades jugables se refiere, que no es poco precisamente. Para empezar, hay que decir que es entendible lo que algunos fans de la saga piensan de *Final Fantasy XII* y llegado su momento os explicaré por qué, pero si hay algo que resulta incuestionable es que **se trata de un gran JRPG**. Es cierto que tener un nombre cuya sombra es tan alargada implica contar con un nivel de exigencia superior al de la media, así que no es de extrañar que no solo se te valore como un exponente más del género, sino como el heredero de hasta diez entregas de la saga de rol más popular de todos los tiempos.

Lo primero es lo primero: **el sistema de combate**, un elemento indispensable en todo JRPG que se precie. Los combates de *Final Fantasy XII* fueron tan revolucionarios que independientemente de que conozcas el juego o no, seguro que has oído hablar de los famosos gambit. Se trata de una mecánica empleada para ordenar una serie de directrices que cada personaje es capaz de ejecutar automáticamente. **Tenemos a nuestra disposición una gran variedad de órdenes que empiezan por el objetivo inicial y acaban combinándose con la acción que se debe emplear.** Por ejemplo, siempre resulta recomendable personalizar un gambit para que algún personaje vigile nuestra vitalidad y lance un hechizo de curación en cuanto detecte que lo estamos pasando mal. Otra opción muy recurrida es la de ordenar a todos los personajes atacar al objetivo del líder del grupo.Durante los primeros compases de la aventura, los **gambit** que empleamos son bastante básicos, pero conforme progresamos y llegan los retos más exigentes **la personalización se convierte en un elemento fundamental**, puesto que la cantidad de opciones disponibles alcanza cotas muy elevadas. En las primeras horas es posible avanzar a base de órdenes ofensivas, pero en cuanto comenzamos a ver enemigos poderosos la cosa cambia por completo y debemos abordar distintas estrategias, especialmente cuando sufrimos diversos estados alterados



La política está muy presente en la historia del juego





Tranquilos, en Ivalice también hay Chocobos



o nos enfrentamos a enemigos que actúan en grupo. Para eliminar a un grupo de murciélagos en los acueductos de la ciudad basta con emitir órdenes ofensivas y dejar que todo suceda de forma automática, pero cuando toca hacer frente a un jefe final debemos pensar en las formas de abordar el combate, estudiar las acciones de nuestro rival y desarrollar varios gambit con la intención de anticiparnos a sus movimientos. Como en todo buen JRPG que se precie, **la cantidad de combates que nos toca librar termina siendo incontable,** aunque al igual que sucede en sagas como *Tales of*, los enemigos campan a sus anchas por los escenarios y somos nosotros los que decidimos si queremos luchar u optamos por huir para volver en otro momento. Al igual que sucede en el fantástico ***Xenoblade Chronicles***, es posible toparnos con un enemigo de gran nivel incluso en las primeras zonas a las que podemos acceder. No es de extrañar que nos adentremos en una cueva y nos veamos cara a cara con un temible rival capaz de borrar del mapa a nuestro grupo de un solo golpe. Es por eso que debemos ser cautos, puesto que, si bien el juego cuenta con una **curva de dificultad muy bien ajustada**, si hacemos uso excesivo de la libertad que nos ofrece nos llevaremos algún que otro susto.

El sistema de combate de *Final Fantasy XII* maravilló a unos y decepcionó a otros. Personalmente, considero que el sistema de gambit es muy atractivo, pero para sacar a relucir su auténtico potencial es imprescindible tratar de exprimir todo lo que el juego pone a nuestra disposición, especialmente en cuanto a lo que al contenido secundario se refiere. Sí, hablo de las famosas escorias, **un conjunto de temibles enemigos ocultos** a lo largo y ancho del mundo y a los que solo tenemos acceso si aceptamos las peticiones de los habitantes de Ivalice. El proceso es sencillo: aceptamos una petición, hablamos con el solicitante y nos ponemos en marcha con la intención de borrar del mapa a la escoria en cuestión. Ahora, salir victoriosos del combate es otro cantar, pues hay escorias que cuentan con millones —literalmente— de puntos de vitalidad, así como temibles golpes finales y una cantidad ingente de estados alterados. **Cazar escorias es la mejor forma de sacar provecho al ambicioso sistema de combate** que Yasuni Matsuno ideó para esta entrega.

Dejando a un lado el asunto de los gambit, no podemos olvidarnos de **las sublimaciones,** que nos ofrecen la oportunidad de ejecutar ataques especiales propios de cada personaje. Lanzar uno de estos ataques da lugar a una especie de minijuego en el que podemos combinar nuestras artes con las del resto de compañeros del grupo. Si lo hacemos bien, podemos llegar a infligir una gran cantidad de daño al enemigo, algo que viene de perlas a la horas de rematar a los rivales más poderosos del juego. Eso sí, debemos tener en cuenta que algunos enemigos también son capaces de desarrollar y ejecutar sublimaciones, así que más nos vale no perder de vista los contadores de puntos de salud.

Otro factor a tener en cuenta si queremos alcanzar el éxito es el desarrollo de nuestros personajes, algo en lo que esta nueva versión varía con respecto al título original de 2006. Se trata del sistema de trabajos. **Ahora debemos asignar roles permanentes a cada personaje** con la intención de avanzar en los mismos y llevar a cada uno de ellos a su máximo potencial. Al derrotar enemigos no solo obtenemos puntos de experiencia; también ganamos puntos de licencia. En mi caso, decidí hacer de Fran una poderosa arquera con nociones de magia blanca, pero para poder utilizar los arcos más potentes, así como hechizos defensivos como Coraza o Escudo, necesité reunir suficientes puntos de licencia para desbloquear su correspondiente casilla en el tablero de licencias. **Un sistema más amigable con los nuevos usuarios que el que teníamos en el juego original,** puesto que nos permite centrarnos en un par de roles



DIRECTOR

Yasumi Matsuno

...

Director de Final Fantasy XII. Matsuno es el responsable de Ogre Battle, la popular saga de estrategia. También fue el director de títulos tan laureados como Vagrant Story o Final Fantasy Tactics, entre otros.

—

"No creo que nadie que no sea yo haga nunca una secuela de Final Fantasy Tactics"

—

Actualmente se encuentran trabajando en *Lost Order*, un ambicioso juego de estrategia que llegará próximamente a dispositivos Andoid & iOS.

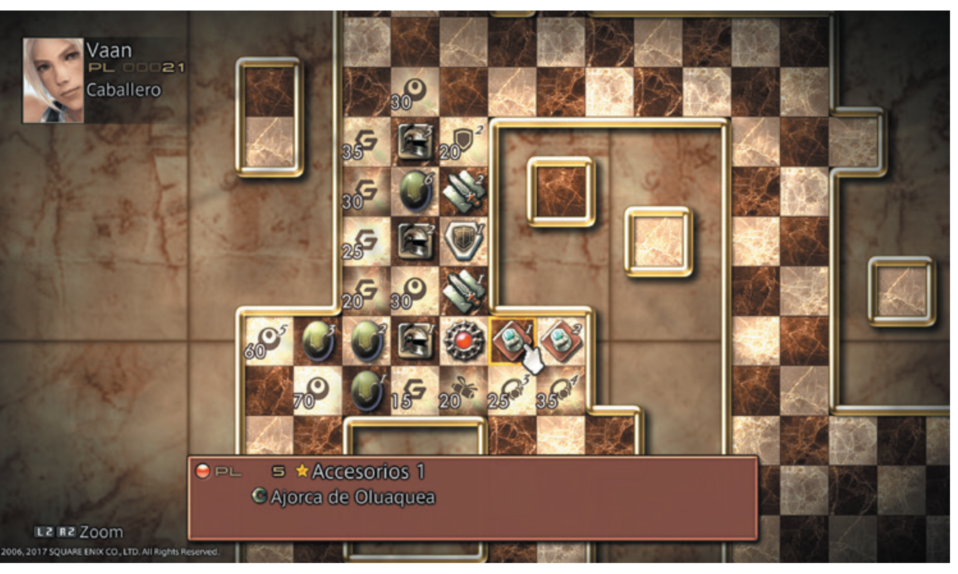


Humanos, Vieras, Moguris...

—

Ivalice es un mundo rico en cuanto a la diversidad de especies.

POR ROBE PINEDA



Sistema de trabajos

El nuevo tablero de licencias nos permite asignar roles permanentes a cada personaje.





Aspecto renovado

Los nuevos jugadores agradecerán la nitidez que ofrece el renovado aspecto visual.

y solo debemos progresar en él, sin distracciones que puedan llevarnos a dar forma a un personaje descompensado que no sabe muy bien qué quiere ser.

En cuanto al trabajo en lo que a la remasterización se refiere, **el renovado apartado gráfico le sienta muy bien**, luciendo un aspecto similar al que vimos en *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster*. No es que estemos ante una gran revolución, pero el conjunto funciona con solidez y no hay nada que reprochar. Por su parte, la banda sonora también ha sido remasterizada, permitiéndonos elegir entre las piezas originales o la versión arreglada, que viene activada por defecto. En resumen, si bien es cierto que el juego no necesitaba grandes cambios, los aplicados dan lugar a un resultado más que aceptable y, por ende, a **la mejor versión de Final Fantasy XII hasta la fecha.**

Otro de los interesantes añadidos de esta versión es el nuevo sistema de guardado, que facilita considerablemente las cosas. Como cualquiera que guste del género habrá experimentado en sus propias carnes una y mil veces, adentrarse en una zona desconocida y acabar cayendo derrotado a manos de un poderoso enemigo conlleva volver a repetir un largo viaje... o no, porque esta versión guarda automáticamente nuestro progreso en un archivo independiente siempre que cruzamos una de esa barrera de "esferas azules", esas que separan una zona de otra y que vemos constantemente a lo largo y ancho de Ivalice. **Este sistema hace que apenas tengamos que repetir unos minutos de juego en caso de caer en combate,** algo que indudablemente agiliza mucho el trámite más soporífero que podemos encontrarnos a los mandos de un juego de rol: morir y tener que emprender de nuevo el camino derrotando enemigos.

Siguiendo —y terminando— con las novedades que *The Zodiac Age* nos ofrece, no podemos pasar por alto el turbo, un sistema que aumenta sustancialmente la velocidad del juego de una forma idéntica a la que tenemos acceso cuando usamos emuladores en PC. Basta con pulsar L1 para alternar entre los mo-

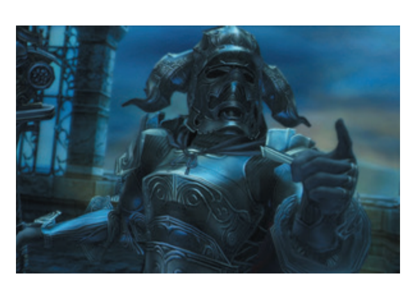


dos normal y turbo, algo que agiliza diversos trámites engorrosos como cruzar un largo camino a pie o volver a un lugar ya visitado cuyo trayecto ya no depara ningún misterio para nosotros. Además, una vez alcanzamos un nivel elevado con nuestro grupo, eliminar a pequeños (y débiles) enemigos acaba resultando aburrido, así que basta con activar el modo turbo para limpiar todo un escenario en cuestión de segundos. Esta medida ya fue empleada por Square Enix en la versión de *Final Fantasy IX* para Steam. El conjunto formado por el modo turbo y el nuevo sistema de guardado da lucar a una experiencia mucho más ágil. Sin ir más lejos, yo he completado el juego derrotando al 95% de escorias y completando la gran mayoría de misiones secundarias, algo que **me ha llevado en torno a 63 horas.** Un total de horas que estoy seguro habrían sido el doble en la versión original.

Si habéis leído hasta aquí, pensaréis: ¿Qué le llevó a ser tan cuestionado por los propios seguidores de la saga? **El ritmo de la historia, que va de más a menos y acaba teniendo problemas a la hora de fundirse con el desarrollo jugable.** El juego alterna secciones en los que la historia cobra un gran protagonismo y avanza de forma fluida, con otras en las que recorremos diversas mazmorras y puntos de no retorno en los que apenas surge ninguna escena o conversación. *Final Fantasy XII* no tiene una historia a la altura de sus antecesores y queda muy mal parado en la comparación con la epopeya de Tidus en su regreso a Zanarkand. Este elemento es el gran talón de Aquiles de *Final Fantasy XII*, el auténtico —y único— motivo por el que mucha gente considera que estamos ante un gran JRPG... que nunca llegó a convertirse en un gran *Final Fantasy*.

La pregunta del millón: ¿Es *The Zodiac Age* una gran oportunidad para disfrutar de *Final Fantasy XII* por primera vez? **Rotundamente sí.** No obstante, la cosa cambia si nos ponemos en la tesitura de alguien que conoce el juego como la palma de su mano, pues no cuenta con novedades suficientes, más allá del lavado de cara gráfico y el acertado modo turbo. En definitiva, estamos ante un juego que no va a subir a lo alto de ningún podio de la saga, pero que al mismo tiempo cuenta con virtudes suficientes para considerarse un fantástico JRPG gracias a su ambicioso sistema de combate y, sobre todo, a su ingente cantidad de contenido secundario. Largo, complejo y terriblemente adictivo.

A diferencia de lo que sucede con otras entregas más polémicas como *Final Fantasy XIII* —y sus secuelas— o la reciente decimoquinta entrega, ***Final Fantasy XII* es capaz de salir victorioso del temible juicio al que toda entrega de una saga legendaria ha de someterse.** No es la primera vez que vemos ese argumento tan recurrido sobre algo, que sin ser malo, acaba lastrado por el alargado nombre de sus orígenes. En esta ocasión, nos encontramos ante un gran exponente del género, independientemente de cual sea su nombre. Siendo así, si sois de esos que no jugaron a esta entrega, o ni siquiera sois seguidres de la saga, os recomiendo encarecidamente darle una oportunidad.



El peso de la ley

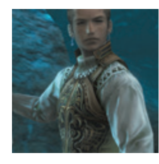
—

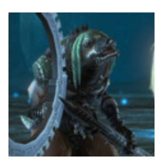
Los Jueces son los encargados de aplicar las leyes de Arcadia en Ivalice.

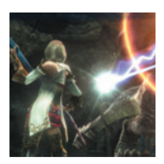
Flexible, pero exigente

—

Final Fantasy XII cuenta con un sistema de combate ambicioso y repleto de posibilidades.









ANÁLISIS

CRASH BANDICOOT

N'SANE TRILOGY

POR ALEJANDRO CASTILLO

Se dice pronto, pero nos separan veinte años desde que una aún desconocida Naughty Dog lanzó al mercado **uno de los iconos de la primera videoconsola de Sony.** Con la rebeldía que caracterizaba al marsupial, poco a poco comenzó a calar hondo dentro de tan joven comunidad. Su propuesta era clara y concisa: llevar al género a cotas más limitadas en términos de diseño, pero exprimiendo al jugador a cada milímetro de sus niveles. El gran objetivo consistía, además de alcanzar el final, obtener la mayor clasificación de coleccionables en cada uno de sus mundos.

Pero, **¿la gran fama de Crash Bandicoot está justificada?** ¿o estamos ante un nuevo caso de nostalgia desmesurada?. Esta cuestión ha provocado un sinfín de debates a lo largo y ancho de la red. Existían dos claros bandos: estaban los entusiastas de la franquicia, mecidos en parte por sus vivencias del pasado —en donde se suelen envolver este tipo de entregas con tantos años a sus espaldas—. En cambio, para los amantes del plataformeo, el título solía ser un producto casi de segunda fila comparado con el resto de sus competidores directos.

Lo que está claro es que nunca hubo consenso… hasta el día de hoy. La llegada de la trilogía remasterizada bajo el sobrenombre *N'Sane Trilogy* es la prueba irrefutable de que, veinte años después, **la aventura por acabar con Neo Cortex sigue tan fresca como el primer día.**





El marsupial más saltarín de PlayStation

—

Un experimento fallido dio lugar a Crash, una de las figuras más influyentes de PlayStation a finales del siglo XX.

EL RETORNO DEL REY

VEINTE AÑOS NO SON NADA

Crash Bandicoot N'Sane Trilogy es, en un primer vistazo, la remasterización de los tres primeros títulos: la obra original, *Cortex Strikes Back* y *Warped*. Aunque pueda parecer un trabajo sencillo, no lo es en absoluto. El reto de Vicarious Vision ha ido más allá respecto al típico lavado de cara de los títulos más actuales. **La compañía solo pudo extraer parte del trabajo de Naughty Dog**, en concreto las mallas 3D y una pequeña porción de los archivos de sonido, el resto ha sido desarrollado prácticamente desde cero. Animaciones, entornos, eventos… todo, absolutamente todo ha sido moldeado en la actualidad.

Gran parte de los problemas residen en el hacer del estudio de Santa Mónica. En su día, el motor gráfico empleado en este trío de ases fue desarrollado exclusivamente para aprovechar al máximo las capacidades de la consola, por lo que no llegó a extenderse a otras plataformas. La tarea de preservación de estos datos, sinceramente, no parece que haya sido la mejor, lo que ha multiplicado la dificultad de su traslado a PlayStation 4. Debido a todos estos obstáculos, casi se podría decir que estamos ante un *remake*.

La mano de Vicarious Vision salta a la vista una vez estamos a los mandos. **Existen pequeñas diferencias alrededor del control y cómo el protagonista percibe los peligros**. El ejemplo más claro lo encontraremos en la detección de impactos. En alguna ocasión veremos que un leve roce cercano a enemigos con una geometría compleja nos hará morder el polvo. Aunque nosotros no hayamos percibido contacto, el juego así lo registra, lo que termina resultando en cierta frustración hasta que le tomemos la medida. En las fases sobre raíles es más notorio si cabe.

Una buena parte de los usuarios también encontrarán cambios en las físicas. Los saltos ajustados son propensos a realizar un pequeño deslizamiento al alcanzar el borde de la siguiente plataforma. En más de una ocasión me he visto cayendo al vacío debido a

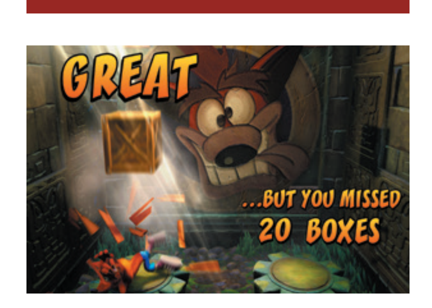


esto; más que nunca debéis asegurar el salto para que el intento no quede en vano. Estos ajustes hacen que la experiencia difiera respecto a la que disfrutamos en su día. ¿Es negativo? En absoluto, de hecho se ha convertido en un reto más desafiante si cabe.

En el paquete también nos encontramos con otras novedades de interés para el seguidor de la marca. Una de las más requeridas en su día, la posibilidad de manejar a Coco, se ha convertido en una realidad. **Podremos controlar a la hermana de Crash en cualquier momento de la partida**, simplemente tendremos que seleccionarla en el mapa del mundo antes de entrar en cada nivel. Lo cierto es que esperábamos un cambio más significativo en términos jugables, más allá de alguna nueva animación —con guiños incluidos según en la zona donde nos encontremos— no aporta absolutamente nada.

Algunos cambios favorecen la accesibilidad en determinadas secuencias. Es el caso de las fases de bonificación, como las caracterizadas por Twana; ahora permiten segundas oportunidades si fracasamos en nuestra aproximación inicial. También se han introducidos huecos de guardado automático en caso de la pérdida total de nuestras vidas. Además, **ahora podremos disfrutar de los dos grandes tipos de control**, según nuestras preferencias: a través de la cruceta clásica o con el joystick analógico.

La adaptación de las cinemáticas también ha traído consigo la introducción de nuevos planos y secuencias inéditas. Esto podría malinterpretarse, pues la manipulación del contenido que todos vivimos en su día podría llevar al material a una cierta desconexión de las verdaderas intenciones del estudio. Nada más lejos de la realidad; **Vicarious Vision ha tratado la licencia con total respeto al trabajo de Naughty Dog.** Pocas compañías se han podido tomar tantas libertades al tener la marca de un tercero entre manos, y sin embargo cada cambio no ha alterado en demasía el producto original.



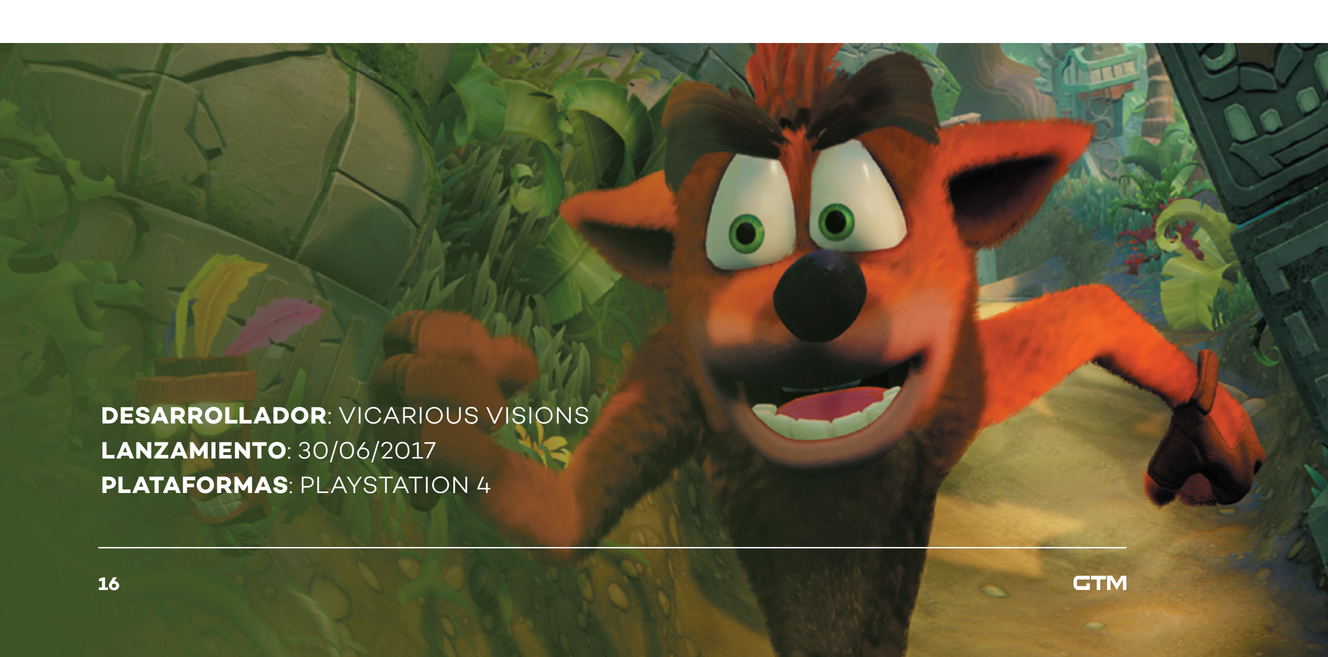
¡Genial! Pero has dejado cajas atrás

—

Puede que la nostalgia nos nuble, pero lo primero que nos sorprenderá será la cantidad de cajas que dejemos por el camino. Alcanzar el 100% será un reto a la altura de los más avezados.

Lo primero que entra por los ojos es el estilo visual. La trilogía nunca había lucido tan bien, exprimiendo la viveza de los colores para ofrecernos la mejor cara de *Crash Bandicoot*. Desafortunadamente, en términos técnicos estoy en desacuerdo con lo ofrecido en la versión final. **Establecer la franja de fotogramas por segundo a treinta ha sido un error.** Un juego que requiere tanta precisión precisa de toda ayuda posible de cara al jugador. No creo que doblar la cifra sea nada descabellado, ni siquiera aprovecha todas las capacidades de PlayStation 4 Pro. Una lástima, sin duda.

En los niveles de avance vertical no se nota demasiado, pero en aquellos de trayectoria lateral y sobre raíles desmerece el acabado gráfico. Personalmente me he sentido mareado en determinadas escenas, era incómodo fijar la vista en una imagen que no es todo lo suave que debería. Esta sensación se ve aumentada por la elección del tipo de *Anti-Aliasing*. El difuminado de la imagen acrecienta este problema —me inclino a pensar que estamos ante el común FXAA o una técnica de suavizado temporal—.



DESARROLLADOR: VICARIOUS VISIONS
LANZAMIENTO: 30/06/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4



Dejando a un lado los extras de esta *N'Sane Trilogy*, tal como comentaba con anterioridad *Crash Bandicoot* sigue manteniendo las mismas sensaciones que hace veinte años. La falta de variedad que se le achacó en su día a las dos primeras entregas se vio totalmente mejorada con *Warped*. La conclusión de la trilogia fue la traca final de una franquicia llamada al éxito en las siguientes generaciones. Poco después le seguirían *Crash Team Racing* —el que para muchos sigue siendo *el Mario Kart* de Sony— y *Crash Bash*, un compendio de minijuegos que pasó desapercibido entre el público general. A partir de esos momentos, el acuerdo entre Sony Computer Entertainment y Vivendi Universal terminaría de forma abrupta, dando el salto a la multiplataformidad.

No han sido pocos los intentos de la saga en volver a copar los primeros puestos del mercado. Lamentablemente no ha sido así, **poco a poco fue perdiendo valor hasta ser una sombra de lo que un día fue.** Con la licencia en manos de Activision, este compilación suena más bien a una auténtica declaración de intenciones. Vicarious Vision ha demostrado que con paciencia y las ideas claras, *Crash Bandicoot* puede volver con energías renovadas. Cuando se trata de un reinicio, la compañía en cuestión debe mantener la fórmula primigenia intacta, y a partir de ahí añadir diferentes novedades sin alterar la filosofía inicial.

De este modo contentarás tanto a los seguidores de esa franquicia como aquellos que se introducen por primera vez. Si algo hemos podido comprobar con esta colección es que las ideas de la vieja escuela siguen funcionando en pleno 2017. ¿Por qué volvernos locos reformulando conceptos jugables si la clave se encuentra ya entre nosotros? No hay que pensar si gustará o no a las juventudes de hoy en día. Lo principal es asegurarte de que tienes en el bolsillo a todos aquellos que una vez disfrutaron de la marca. Esto, junto al boca a boca, es fundamental para volver a tomar ritmo. **Todo apunta a que *Team Racing* será el próximo proyecto reconvertido a los estándares de hoy en día**. Con las funciones multijugador intactas, estaríamos ante uno de los mejores títulos de conducción arcade jamás creados, listo para disfrutarlo en nuestras PlayStation 4 o quién sabe si en más plataformas en un futuro.

En conclusión, *Crash Bandicoot N'Sane Trilogy* es el producto ideal para volver a disfrutar o descubrir de uno de los emblemas de la ya vetusta PlayStation. Vicarious Vision ha realizado un trabajo fantástico devolviendo las sensaciones de la trilogía a nuestro ecosistema actual. No ha sido nada fácil llegar a este punto, debido principalmente a la ausencia de gran parte del material original, pero la compañía ha sabido salir adelante con fuerza y valentía. **Si alguien se encargase de la franquicia en un futuro, no sería descabellado que fuesen ellos.**

¡Una oportunidad más!

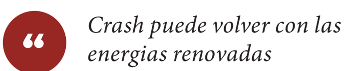
Aku Aku, el famoso compañero de Crash, aparecerá ocasionalmente dentro de algunas cajas. Al recibirlo nos protegerá de un golpe recibido.





Podremos seleccionar a Coco como personaje jugable





Crash puede volver con las energias renovadas

ANÁLISIS

SPLATOON 2

POR JUAN TEJERINA

Tinta en lugar de balas. Salpicaduras de color en lugar de sangre. Trabajo en equipo en lugar de individualismo. Diversión en lugar de frustración. Nintendo consolida su visión del *shooter multijugador* con una apuesta que desafía la mismísima concepción del género.

Los carismáticos inklings **regresan por la puerta grande**. El incuestionable éxito de Nintendo Switch sirve como excepcional lona roja para que el gran público descubra por vez primera **la mejor propuesta** de la jubilada Wii U. *Splatoon 2* es una entrega **continuista**, que **no arriesga**, sino que asenta y amplía conceptos a sabiendas de que —para la gran mayoría— ésta será una primera toma de contacto con la franquicia. Un juego que sabe perfectamente lo que ya hacía bien y aumenta su abanico jugable para redondear la experiencia del primero.

Tanto si jugaste al primer juego como si no. Tanto si te gustan los *shooters* como si no. *Splatoon 2* es un ingenio jugable perfectamente capaz de atrapar, sorprender y conquistar al más escéptico. Y es que, te gusten o no los tiros, lo cierto es que en el plano jugable dista tanto de cualquier título conocido que —de seguro— será capaz de sorprenderte.

DIVERSIÓN SIN MEDIAS TINTAS

UN SHOOTER *CALAMAR* DE DIFERENTE



Los inklings llegan para quedarse

—

A pesar de que Splatoon no es una IP nueva, lo cierto es que esta segunda entrega confirma que los inklings se han hecho un hueco en el exigente Universo Nintendo.

Diversión. No hay duda de que la diversión es uno de los aspectos más importantes en un videojuego. A pesar de que, con el paso de los años, el ocio digital ha ido evolucionando hasta permitirnos experimentar un sinfín de sentimientos; lo cierto es que el componente de diversión es la emoción más básica: **es el factor primigenio** a la hora de idear un videojuego. De igual manera que cuando acudimos a un buen restaurante lo mínimo que esperamos es que la comida sea buena, con un videojuego ocurre algo muy similar. Si no hay diversión, no hay videojuego. Y esto es algo que Nintendo sabe muy bien.

Se podrían vertir litros de tinta —perdóneme la chanza— a la hora de hablar de *Splatoon*, y es que no sólo es una oda al diseño de videojuegos, sino también **un órdago** a uno de los géneros más populares del panorama online. Un desafío por parte de una compañía que muchos creían incapaz de hacer algo sólido más allá de sus archiconocidas franquicias.

Si has jugado en profundidad al primer título, lo cierto es que *Splatoon 2* **no conseguirá sorprenderte.** En muchos aspectos, el "2" del título parece venirle un poco grande. Esto no es algo negativo, en absoluto, pero sí que es cierto que el juego mantiene **demasiadas reminiscencias** del título original. No es ningún secreto que la capacidad innovadora de Nintendo siempre ha contrastado con su conservadurismo. Cuando hacen una cosa bien, introducir cambios en la fórmula es complicado. Sólo así se entiende lo raro que resulta ver a Nintendo dando un paso en falso en cualquiera de sus juegos. Así que con *Splatoon 2* no iba a ser diferente.

Entrando en materia, *Splatoon 2* nos transporta a Cromópolis, una ciudad con un aspecto de lo más urbano que está poblada por unos entrañables seres capaces de **transformarse en calamar**: los inklings. La ciudad sirve como "*hub*" central desde donde podremos acceder a los distintos modos de juego, y lo cierto es que podríamos dividir el título en **tres bloques principales**, siendo —sin lugar a dudas— el multijugador su apuesta más firme.

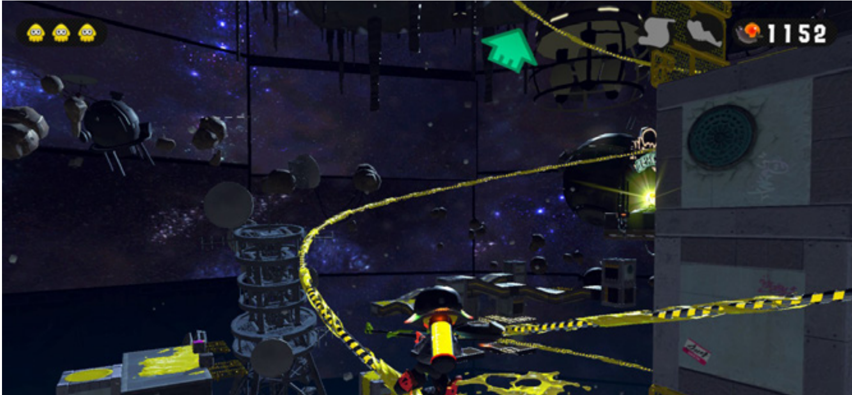
Por un lado, nos encontramos con un modo historia que —a pesar de estar en segundo plano— es **muy recomendable** jugar de principio a fin. Detrás de las casi 30 fases que lo componen, se esconde uno de los diseños de niveles más originales que he tenido la ocasión de probar en mucho tiempo. Con una excusa argumental que continúa lo vivido en el primer título, en esta ocasión nos enfrentaremos a nuevos retos que servirán como perfecta introducción al arsenal que nos ofrecerá el juego. Deberemos completar cada fase haciendo uso de un arma específica, de modo que **nos obligará a familiarizarnos** con todos los arquetipos armamentísticos.



El modo historia sirve como perfecta introducción.

Dependiendo del arma, el enfoque del juego puede llegar a cambiar radicalmente. Asimismo, las fases no sólo pondrán a prueba nuestra puntería, sino también **nuestro ingenio** a la hora de atravesarlas superando los distintos obstáculos, plataformas y enemigos que irán surgiendo

POR JUAN TEJERINA



la mentalidad japonesa: donde lo importante nunca es el individuo, sino **el grupo.** Hay que destacar las inteligentísimas —y poco habituales— decisiones de diseño que se han tomado en torno al modo en línea. En primer lugar, llama la atención que en ningún momento podremos consultar nuestras estadísticas individuales mientras se desarrolla la partida: sólo al terminarla. El juego está enfocado, desde sus cimientos, para que se priorice **el trabajo en equipo.** Nuestro desempeño individual carece de peso, y Nintendo no quiere que entorpezca la experiencia. Algo que sólo puede nacer de una mentalidad propia de una cultura tan diferente como la nipona.

Entrando en detalle, el cometido de las partidas no tendrá como fin último aniquilar a mayor número de rivales. En su lugar, debemos coordinarnos con nuestros tres compañeros para cubrir —de tinta— la mayor superficie del campo de batalla posible. A la hora de conseguirlo, podemos ganar mucha ventaja abatiendo a nuestros contrincantes, pero **lo importante es el objetivo del grupo**, y eso hace que las partidas sean más distendidas y el juego no tenga un impacto tan personal.

Asimismo, una vez ganemos niveles, iremos desbloqueando armamento y equipo que podremos adquirir en las distintas tiendas de Cromópolis. Hay grandes diferencias entre las distintas armas, con lo que **no encontraremos dos rifles iguales** (aunque puedan caer dentro del mismo arquetipo). La ropa también subirá de nivel e irá desbloqueando **mejoras pasivas** que nos darán ciertas ventajas: como correr más rápido, tener mayor carga de tinta o un arsenal explosivo más potente. La combinatoria es casi infinita y se puede personalizar a placer gracias a la llegada de Enrizo, un comerciante que nos ayudará a *tunear* nuestro equipo.

Diseños de niveles fascinantes

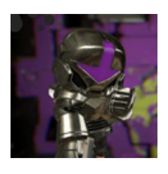
Splatoon 2 hace gala de un diseño de niveles inteligente, variado y muy ingenioso. Cada nivel es una sorpresa jugable, y esto hace del modo historia un periplo agradable de recorrer.

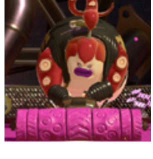
por el camino. Por último pero no menos importante, las fases **gozan de un alto índice de rejugabilidad,** pues debemos encontrar dos coleccionables en cada una de ellas y suelen estar muy bien escondidos.

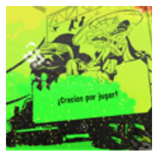
Una vez superado el modo historia, es fácil saber cuál es nuestra preferencia a la hora de lanzarnos a la piscina. Esto que voy a decir a continuación puede parecer un asunto baladí, pero nada más lejos de la realidad. A lo largo del modo historia, el diseño del juego nos habrá ido familiarizando con uno de los añadidos más importantes en torno a su jugabilidad: **el giroscopio.** Esta característica llegará a convertirse en un factor indispensable a la hora de jugar con agilidad y precisión, superando —de lejos— al tradicional joystick derecho. Está **tan bien implementado** que se convertirá, si le damos una oportunidad, en nuestro mejor aliado.

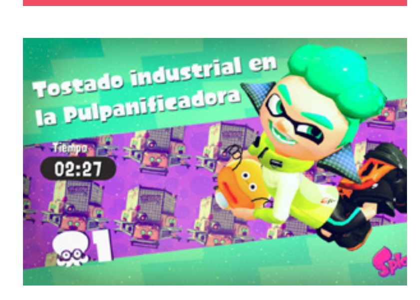
Después de la introductoria campaña, estamos listos para disfrutar de *Splatoon 2* en plenitud, y es el momento en el que podemos zambullirnos en su modo en línea. En este aspecto, nos encontramos con un modo competitivo tradicional y un recién llegado —y sorprendente— modo cooperativo. Con respecto al primero, hablamos de una réplica casi exacta de lo que ofrecía el juego original. Podremos entrar en partidas amistosas en las que subiremos de nivel, y necesitaremos llegar hasta el diez para poder participar tanto en modalidades competitivas como en diferentes torneos.

La propuesta competitiva del juego es un fiel reflejo de









Un modo historia altamente rejugable y con un sinfín de retos

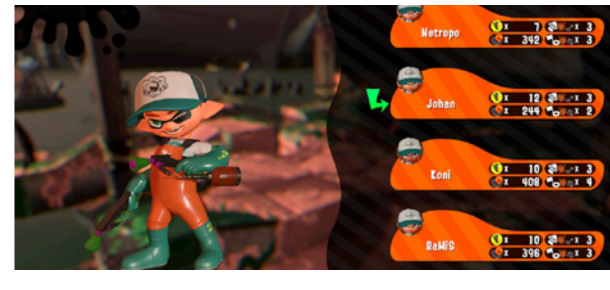
El modo historia dura unas siete horas, pero está diseñado para explotar su rejugabilidad. Una vez terminado, podremos repetir las fases con diferentes armas, jugar a batir tiempos récord y explorar hasta el último rincón en busca de coleccionables.

Salmon Run, la gran sorpresa

El modo Salmon Run es el añadido más jugoso para aquellos que ya disfrutaron de la primera entrega. Un modo cooperativo en el que nos enfrentaremos a hordas de enemigos. La exigencia a la hora de trabajar en equipo es muy alta, y, por consiguiente, muy satisfactorio.







Pero sin duda, la guinda del pastel se la lleva el modo cooperativo: bautizado como **Salmon Run**. Es el gran añadido de esta segunda entrega, y cumple de sobra con todas las expectativas que podíamos haber depositado sobre él.

Pensado para desintoxicarnos tras una sobredosis de modo competitivo, Salmon Run es una apuesta en toda regla por la cooperación. Cuatro amigos **en contra de hordas infinitas** de *adorables* salmónidos. Una nueva raza que parece ser una suerte de zombis. Vienen de las profundidades del mar, armados con un arsenal prehistórico y dispuestos a invadir nuestras costas. Será el equipo de limpieza el encargado de aguantar sus embestidas durante un mínimo de **tres oleadas,** donde contaremos con tiempos límites para cumplir objetivos que irán complicándose hasta el extremo en cuanto profundicemos un poco en sus entrañas.

Lejos de ser sencillo: **Salmon Run es un reto en toda regla.** No han sido pocas las veces que nuestro equipo ha sido exterminado por las hordas enemigas. Y no solo eso, sino que muchas veces ha sido **nuestra propia incompetencia** a la hora de cumplir con los encargos dentro del tiempo límite establecido. **El juego exige mucho,** y por consiguiente (en caso de éxito) el nivel de satisfacción es proporcional. El buen hacer se verá premiado con diferentes niveles, equipo y dinero. En muchas ocasiones, la victoria apenas suma puntos. Sin embargo, **la derrota es castigada con severidad**: llegando a perder niveles. Injusto y frustrante: algo que alimenta aún más el reto de querer hacerlo bien.

Es importante señalar que para triunfar en él **es indispensable gozar de una comunicación directa** con nuestros compañeros, con lo que no podemos sino lamentar la nefasta decisión que ha tomado Nintendo en torno a su sistema de chat de voz.

Splatoon 2 es un gran juego: un título **sobresaliente**. Una apuesta en toda regla que desafía las bases del *shooter* multijugador. Los puntos que lo alejan de una nota redonda gravitan en torno a los mayores defectos de Nintendo. A día de hoy resulta difícil comprender la cantidad de trabas que ponen entre jugadores.. Además, el hecho de que el primer título fuese tan sólido ha repercutido en que este segundo sea **más conservador de lo deseable**, dejando un sabor agridulce para quienes ya conocíamos el potencial de la saga. Un poquito más de arrojo a la hora de plantear esta segunda entrega y el abandono de medidas extremas con el tema del chat, habrían convertido a *Splatoon 2* en un título redondo. Y aunque está cerca de serlo, no deja de ser una pena que Nintendo no haya sido capaz de superar lo más importante: **sus propios defectos.**

El trabajo en equipo, la clave del éxito

Un equipo bien coordinado es mandatorio para enfrentarnos con seriedad al modo Salmon Run. Sobrevivir a las tres oleadas se traducirá en recompensas para todo el equipo. El juego penalizará con pérdida de experiencia y nivel a aquellos que fracasen. Y premiará con escasez el éxito.



ANÁLISIS

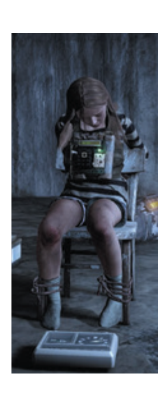
GET EVEN

POR ROBE PINEDA

Es probable que *Get Even* no haya causado demasiado ruido durante estos meses previos a su lanzamiento. Sin embargo, lo nuevo de The Farm 51 llega con la intención de dar mucho que hablar, y no me extraña. Como sucede en alguna que otra ocasión, tenemos entre manos uno de esos juegos cuya personalidad hace imposible definirlo con etiquetas. Excéntrico, variado y con una personalidad que no va a dejar indiferente a nadie.

Una idea que gira en torno a su historia que sigue los pasos de algunas obras concebidas por personalidades tan peculiares como las de **Christopher Nolan, Hideo Kojima o David Lynch**, entre otras. Cabe destacar que el lanzamiento del juego estaba previsto para el pasado mes de mayo, pero Bandai Namco decidió posponer su llegada debido al terrible atentado de Manchester. El motivo no es otro que la delicada temática de la que hace gala el título que tenemos entre manos.

Tras el inesperado retraso, anunciado apenas unos días previos a la fecha establecida, por fin lo tenemos entre manos y el resultado es inmejorable, porque como os digo, *Get Even* llega sin hacer ningún ruido, pero lo hace con motivos sufientes para dar mucho de lo que hablar. **Si os gustan las historias enrevesadas, esas que no dejan títere con cabeza** y que nos someten a una gran presión, estáis en el lugar indicado. Poneos cómodos y, sobre todo, no os dejéis ser influenciados por las voeces que van a resonar en vuestras mentes.



Máxima tensión

—

La historia nos mantiene en vilo hasta el final y la línea entre realidad y ficción es muy estrecha.

Tengo que avisaros sobre algo muy importante a tener en cuenta a la hora de someter a juicio las bondades de *Get Even*: **la historia tiene un peso muy elevado en el global del conjunto**, y además es un juego extremadamente vulnerable a los siempre temidos spoilers. Siendo así, he de reconocer que no me resulta precisamente fácil abordar algunos temas de los que me gustaría hablar con soltura. Intentaré meteros en situación, pero os va a tocar a vosotros descubrir todo lo que esconde la odisea protagonizada por Cole Black.

Black es el hombre de mediana edad al que encarnamos en este extraño viaje hacia lo más profundo de nuestros propios recuerdos. Despertamos en una especie de almacén abandonado, tenemos un dispositivo similar a un smartphone y poco después nos topamos con una chica atada a una bomba. No sabemos por qué estamos en semejante lugar ni qué está sucediendo a nuestro alrededor, solamente tenemos un mensaje de texto que nos incita a salvar a la citada chica. Como resulta evidente, tampoco sabemos quién es ella, pero como diría el bueno de Yitán *(Final Fantasy IX)*, ¿acaso se necesita una razón para ayudar a alguien?

Así da comienzo una de las mejores historias que he tenido la suerte de disfrutar durante los últimos años. Incertidumbre, nerviosismo y desorientación se dan la mano para mantenernos en vilo gracias a un guion bastante complejo, con una acertada narrativa que me ha recordado a películas tan laureadas —y extrañas— como *Memento* o *Shutter Island*, entre otras. En *Get Even* hay momentos en los que nada es lo que parece, en los que todo parece encajar e incluso en los que somos nosotros los que debemos trazar la delgada línea que separa lo que es real de lo que no. Un intenso thriller psicológico con tintes de ciencia ficción e incluso con algunas pinceladas de terror.

Como decía un poco más arriba, **encasillar a *Get Even* en un género único no es posible.** El juego nos propone investigar una serie de sucesos que no me atrevería a desvelaros, pero también nos ofrece secciones de acción y algún que otro puzle. Si tuviese que buscar un título con el que compararlo, me decantaría por *Condemned: Criminal Origins,* uno de mis juegos favoritos de la pasada generación. Tenemos armas a nuestra disposición y una de ellas es muy especial, pero el elemento realmente importante es nuestro smartphone. Bueno, he decidido llamarlo así porque lo cierto es que no sé qué es. De lo único que estoy seguro es de que se trata de un dispositivo cuya tecnología es muy avanzada, sin lugar a dudas. Este dispositivo presenta un aspecto similar al de un teléfono móvil de última generación, y sus funciones nos permiten ir mucho más allá de los límites que el ojo humano es capaz de alcanzar. Para empezar, **tenemos funciones básicas como las llamadas y los mensajes**, que no dejan de ser muy importantes durante nuestro periplo, así como una linterna ultravioleta o una cámara de visión térmica. También tenemos una aplicación que nos muestra el mapa de la zona y es capaz de identificar sujetos en movimiento en tiempo real, algo muy útil para saber dónde están nuestros enemigos.



¿Quién es esa chica y que relación guarda con Black?





¿Quién es esa chica y que relación guarda con Black?



POR ROBE PINEDA





El arma flexible

La *Doblaesquinas* es una de las armas más originales que se han visto en un juego de acción.

LOS CONFINES DE LA MENTE
¿QUIÉN DICE LA VERDAD?

Siguiendo con las posibilidades que nos ofrece nuestro compañero de aventuras, la función más interesante es la de escanear el entorno en busca de huellas, proporcionándonos información precisa sobre cualquier hecho pasado. Además, en algunas ocasiones también es capaz de recrear escenas que se sucedieron en otros tiempos, así como revelar objetos ocultos que pasan desapercibidos para el ojo humano, algo posible en este extraño mundo que baile entre la realidad y la ficción. Hemos visto muchos títulos en los que el uso de un smartphone es una mecánica importante, pero me atrevería a decir que nunca con tantas posibilidades y de forma tan intuitiva como en Get Even.

Dejando a un lado las mecánicas de investigación, **The Farm 51 también ha querido ofrecernos acción y algún que otro tramo de sigilo.** Hay que destacar que la acción cumple su función, pero podría estar mejor resuelta; no estamos ante un FPS y eso se nota a la hora de superar un tiroteo. El combate de tú a tú está lejos de ser una maravilla, pero hay ocasiones en las que podemos hacer uso de un arma que lo cambia todo: la *Doblaesquinas*. Se trata de una especie de soporte capaz de fusionar un arma cualquiera con nuestro smartphone, permitiéndonos girar el extremo de semejante artilugio para disparar desde una posición segura gracias a la visión térmica de nuestro dispositivo. Este elemento aporta un toque de frescura y hace que las discretas secciones de acción se vuelvan mucho más divertidas.



Para terminar de dar forma a un conjunto bastante equilibrado, *Get Even* también tiene tiempo para deleitarnos con algunos tramos en los que el juego se transforma en una especie de survival horror. Como ya dije anteriormente, no puedo desvelaros nada debido a la gran relevancia que tiene la historia, y es justo en estas secciones donde más pendientes debemos estar ante los pequeños —y no tan pequeños— detalles. **Hay una infinidad de documentos, grabaciones y pistas por recoger,** algo que os recomiendo encarecidamente si de verdad te-

néis la intención de llegar hasta el fondo de un asunto tan turbio y no queréis pasar por alto ningún detalle que os ayude a entender la historia. Estas partes ofrecen una inmersión muy elevada y el uso de la banda sonora está pensado para sacarnos de quicio, puesto que este entramado de realidad y ficción siempre tiene algún momento para desatar la locura y hacernos dudar.

A lo largo y ancho de los diversos escenarios que debemos explorar encontramos un sinfín de documentos de texto, que se antojan indispensables si queremos conocer la ingente cantidad de pequeños matices que dan sentido al guion. El juego no tiene escenas de vídeo y la narrativa en ningún momento nos arrebata el control, por lo tanto resulta muy recomendable rebuscar todos los rincones en busca de notas, cintas de audio y cualquier otro elemento que nos ayuden a la hora de atar cabos y arrojar un poco de luz a la oscura y atormentada mente de Black.

En cuanto a la factura del juego, por un lado, hay que alabar el buen trabajo de The Farm 51 en lo que al aspecto visual se refiere, pero por otro no podemos obviar el talón de Aquiles del juego: el rendimiento técnico. **Explorar entornos al aire libre puede convertirse en un problema,** puesto que el juego sufre constantes y molestas rascadas siempre que avanzamos a través de la hierba, llegando a resultar bastante molesto. Por suerte, la mayor parte del juego se sucede en escenarios interiores y ahí sí que estamos ante un conjunto sólido. En lo que al apartado visual se refiere, *Get Even* sabe jugar con las luces y las sombras para llevarnos al límite aprovechando la tensión constante que tenemos en el cuerpo mientras investigamos cada escenario. Otro elemento fundamental y muy bien recreado son los efectos de sonido, especialmente en esas secciones en los que el juego se transforma en una historia de terror. No me atrevería a desvelaros nada de la historia, pero os recomiendo que lo juguéis con cascos, especialmente cuando lleguéis al psiquiátrico abandonado. Alaridos, voces y una misteriosa voz que nos acompaña durante casi toda nuestra aventura harán que a veces se nos pongan los pelos de punta. **La enésima muestra de que el sonido es uno de esos aspectos que a veces tomamos como secundarios**, pero en el que un gran trabajo puede llegar a elevar notoriamente todo un conjunto.

Personalmente, siento una gran alegría cada vez que la escena independiente nos ofrece un título de semejante envergadura. Recuerdo cuando, no hace demasiado tiempo, aún llamábamos indies a este tipo de proyectos cuyos costes de producción son muchísimo menores que los de otros grandes títulos. Los desarrolladores independientes rompieron esa barrera hace mucho tiempo, demostrando que no todo es cuestión de dinero y que hay cosas que no se pueden comprar; o se tienen o no se tienen, y en esta ocasión **The Farm 51 ha dejado una muestra incuestionable de su talento.**

Get Even es una de las propuestas más originales de lo que llevamos de año. Una historia capaz de dejar huella, una variedad de mecánicas ejecutadas con mucho acierto y un conjunto equilibrado llevan a lo nuevo de The Farm 51 a convertirse en una de las sorpresas del año. Uno de esos juegos que van de tapado, como solemos decir siempre que cae en nuestras manos algo que llega sin hacer demasiado ruido, pero que es capaz de ofrecernos sensaciones únicas. La línea que separa realidad de ficción es muy delgada, y cada uno es libre de cruzarla cuando crea conveniente. Eso sí, hay algo que debéis tener presente antes de dar el paso en una dirección u otra: todo acto tiene sus consecuencias…

Por cierto, no puedo deciros nada, pero os aviso de que el juego esconde mucho más de lo que puede parecer a primera instancia. **Os recomiendo seguir jugando, no vender la piel del oso antes de cazarlo y no dejaros engañar en cuanto a la duración media del juego.**



DIRECTOR

Wojciech Pazdur

…

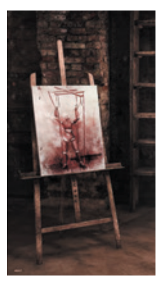
Wojciech Pazdur trabajó en el peculiar Deadfall Adventures, un FPS con una ambientación muy similar a la de Uncharted, la popular saga de Naughty Dog. También participó en el desarrollo de NecroVision.

—

"Siempre he sido un entusiasta del fotorealismo y de empujar la fidelidad artística a los límites"

—

El creativo, cuyo equipo reside en Polonia, se encuentra trabajando en un proyecto que aún no ha sido desvelado.



Mantén los ojos abiertos

—

Investigar la escena del crimen en busca de respuestas es una de nuestras tareas habituales.



ANÁLISIS

FINAL FANTASY XIV

STORMBLOOD

POR CARLOS SANTILLANA

Hace poco que llegó la segunda expansión de ***Final Fantasy XIV: A Realm Reborn***, de nombre ***Stormblood***. El, por el momento, último capítulo de una historia de los videojuegos digna de mención, que mucha gente ya conocerá de forma más o menos precisa, pero que es tan especial y única que se merece un pequeño recordatorio.

Final Fantasy XIV apareció a finales de septiembre de 2010. Traía consigo unos problemas que derivaban en parte de *Final Fantasy XI*, del que **reciclaron o incluso copiaron mecánicas que a todas luces eran ya anticuadas**. Square Enix lanzaba parche tras parche en un intento por arreglar lo que creían eran los habituales problemas de un MMORPG en sus comienzos.

Varios cambios en el equipo de desarrollo, en especial el de nombrar como director a **Naoki Yoshida**, dio lugar a una descabellada idea: **recrear el juego de cero** mientras se seguía dando soporte al título original. Pero no se conformaron con eso, sino que adaptaron su historia y crearon un espectacular y cataclísmico evento que pudiera explicar el gran giro que estaba a punto de dar *Final Fantasy XIV* para renacer como *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*.

Si esta historia ya es increíble de por sí, lo es más aún si tenemos en cuenta el enorme éxito que está cosechando *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, que incluso le ha permitido mantener las cuotas mensuales que muchos otros han tenido que abandonar. No es de extrañar que sean muchos los que esperaban *Stormblood* con gran interés. Una expansión que prometía añadir nuevas zonas a explorar, mecánicas, clases, y más; así como continuar su apasionante historia. Algo que ha conseguido con creces.

SE AVECINA UNA TORMENTA

POR LA LIBERACIÓN



El versátil Mago Rojo

—

En Final Fantasy XIV el Mago Rojo cuenta con hechizos de casi todos los elementos, curaciones e incluso ataques cuerpo a cuerpo

En primer lugar, para quien no conozca bien el género MMORPG, debemos mencionar que no suelen prestar mucha atención a su historia. **En cambio, en *Final Fantasy XIV* gira todo en torno a su historia** Ni siquiera podemos acceder a las zonas de *Stormblood* si no hemos terminado todo el argumento previo. Por suerte cuenta con una trama apasionante y bien elaborada, que en el caso de *Stormblood* guarda relación directa con hechos ocurridos anteriormente, en especial durante la versión 1.0 anterior a *A Realm Reborn* —no hay ningún problema por no haberlo jugado, hay recordatorios y referencias continuas—.

Sin entrar en demasiados detalles, me gustaría comentar que trata sobre el intento de la recién formada nueva Alianza de Eorzea de **recuperar la ciudad de Ala Mhigo** del control Imperial. No tardan en darse cuenta de que será algo mucho más difícil de lo que pensaban, por lo que para reducir la presencia imperial deciden que intentarán liberar también la ciudad de Doma, situada justo al otro extremo del continente, lo que dividiría sus fuerzas. Para ello buscan ayuda en la cercana región de Hingashi, unas grandes islas del lejano oriente.

La historia de *Stormblood* resulta más cercana y entretenida que las anteriores. En especial supone un soplo de aire fresco tras la genial, pero excesivamente dramática historia de *Heavensward*. Aquí hay más variedad de situaciones, e incluso se permite el lujo de añadir un ligero toque de humor. También ahonda más en el desarrollo de personajes muy poco presentes durante toda la historia anterior, y presenta unos nuevos que complementan el conjunto bien.

Sin embargo, no ha arreglado un fallo ya presente en *Heavensward*. Al aumentar el número de personajes y cambiar la zona de juego, algunos apenas resultan relevantes en la historia, si es que llegan a aparecer en más de un par de situaciones. Además, en algunos momentos parecen haberse pasado con el "toque de humor", con algunos personajes que rozan el ridículo.

NUEVA S FORMAS DE JUEGO

Claro que no será necesario el haber completado el gran número de misiones anteriores a *Stormblood* para disfrutar de su contenido. Se han introducido un importante número de cambios en una gran cantidad de apartados. Posiblemente la más importante sean las nuevas clases —o *jobs*—.

Estas nuevas clases son el **Samurai** y el **Red Mage**. Ambas clases son viejas conocidas del universo *Final Fantasy*, en especial el Mago Rojo, que lleva en la saga desde el comienzo; y **ambas han sufrido una serie de cambios para adaptarse a *Final Fantasy XIV*.** En este juego son dos



Samurai y Red Mage suben el número de clases a quince

clase de daño directo, una cuerpo a cuerpo y otra a distancia con magia, en cambio eran más de apoyo en titulos anteriores —el Samurai con habilidades para debilitar al enemigo, y el Mago Rojo como un híbrido entre cuerpo a cuerpo, magia negra y magia blanca—.

POR CARLOS SANTILLANA



El letal Samurai

—

En Final Fantasy XIV el Samurai es una clase con una armadura muy ligera, pero capaz de infligir una enorme cantidad de daño a objetivos únicos

Esta "simplificación" ha afectado también a todas las clases anteriores, que han perdido habilidades que eran redundantes y/o complicaban el estilo de juego. El Mago Blanco —mi clase principal, y por tanto la que conozco mejor— ha perdido algún hechizo y le han modificado otros; cosa que más o menos se ha repetido en el resto de clases. Así mismo, han reunido varias habilidades muy comunes de cada rol —tanque, curación, daño— de las que elegir un máximo de cinco, en teoría para adaptarlas a nuestro estilo.

Estas habilidades de rol vienen a suplir el cambio de *Stormblood* de no poder elegir habilidades de otras clases aunque las hayamos aprendido; que a su vez viene por la eliminación de requisitos de varias clases básicas que tenían algunas clases avanzadas —de nuevo, una simplificación—. Aunque la idea es buena, ha hecho que algunas habilidades anteriormente muy útiles de cada clase se hayan vuelto comunes para su rol. Lo que mejora el estilo de juego general, pero **hace que las clases pierdan personalidad.**

Aunque no todo ha sido simplificar las clases, y han introducido **una nueva mecánica para todas ellas**. En el caso del Mago Blanco se trata de un "medidor de lirios" que se acumulan al curar a compañeros en combate, estos lirios se gastan al usar algunas de las habilidades de mayor nivel para reducir su enfriamiento, o mejorar una habilidad concreta. Los de otras clases son muy similares, y sirven para poder usar una habilidad especial o mejorar otras.

Este intento de mejorar y equilibrar todas las clases es digno de elogio, sobre todo ahora que empieza a acumular una cantidad importante de ellas —15 en total, eso sin contar las de recolección/creación—. Claro que como le ocurre a todo MMORPG, no es tan sencillo. Las nuevas clases de Samurai y Mago Rojo son excelentes, infligen mucho daño y cuentan con interesantes mecánicas que las hacen bastante entretenidas, así como espectaculares de ver. En cambio las clases antiguas no han corrido la misma suerte.

Algunas no son tan efectivas como otras de su mismo rol, y si a esto le unimos que aquí un solo personaje puede aprender todas las clases, y que además las nuevas clases las aprendes directamente a nivel 50, es obvio por qué los servidores se han llenado principalmente de Magos Rojos. Al mismo tiempo otras clases, como el Monje, han desaparecido casi por completo. Incluso una tan reciente como el Maquinista, que apareció con la expansión *Heavensward*, es de las menos populares por su bajo daño en comparación con otras.

En otros juegos similares cada clase dispone de mecánicas que resultan muy útiles para el resto del grupo, por lo que puede compensar sus carencias con sus ventajas. Aquí en cambio no es tan importante tu clase como tu rol. **Poco importa si en un grupo todas las clases de daño son magos o incluso Magos Negros, la diferencia es mínima**.

DIRECTOR

NAOKI YOSHIDA

...

Vino a sustituir a Nobuaki Komoto como director de Final Fantasy XIV de su paso a la verisón 1.0 hacia *A Realm Reborn*. Con ideas tan arriesgadas que llevarías el juego al éxito o al fracaso absoluto

—

"No entendía que en un juego sobre Final Fantasy no fuera posible montarse en chocobo"

—

Su experiencia con la versión 1.0 fue tan negativa que la única solución viable que encontró fue rehacer el juego de cero en un tiempo récord, y sin dejar de actualizar la versión original.

UN NUEVO MUNDO

Las clases ha sido sin duda el mayor cambio en las mecánicas de *Stormblood*, pero no es el único. Era muy difícil introducir un cambio tan radical como hizo *Heavensward* con la posibilidad de volar por los escenarios, y aquí lo han intentado con **la posibilidad de nadar**. Al comienzo solo nos servirá para ir de un lado a otro igual que si se anduviera por tierra, pero más adelante tendremos la oportunidad de bucear, lo que permite una nueva forma de exploración submarina muy curiosa y llamativa.

Es una pena que no sirva de mucho más, ya que no hay combates submarinos, y que no hay muchas zonas donde aprovechar estas mecánicas. Aparte de para explorar por motivos de la historia y alguna misión secundaria, bucear solo se aprovecha si eres pescador, ya que añade una nueva forma de pesca submarina con lanza.

También han añadido un poco de variedad con algunas misiones nunca vistas antes, como de **sigilo** o algunos **minijuegos**. No es que supongan una nueva forma de juego, ya que suelen ser sencillas y escasas, pero se agradece que incluyan algo de diversidad a las muy habituales misiones de ir de un lado a otro hablando

con personajes, eliminando monstruos, o buscando objetos.

Aunque todas estas misiones suelen servir de poco más que relleno comparadas con las realmente importantes: **las mazmorras y los Primal**. El salto cualitativo con respecto a anteriores encuentros es evidente, tanto en el apartado visual como en el desafío que suponen. Y es con Susano, el primer Primal de *Stormblood*, donde realmente apreciamos la diferencia. Una lucha compleja y dura, donde será necesario estar muy atentos si no queremos sufrir una derrota humillante.

Finalmente, las nuevas regiones están muy bien recreadas. Otras seis grandes zonas principales a explorar a pie, por aire, y ahora también por debajo del agua. Estas regiones presentan una variedad y buen hacer dignos de admiración, acrecentado por estar divididas entre varios continentes, uno de ellos con **una marcada estética oriental**. Su culmen es la magistral ciudad de **Kugane**, la nueva capital principal cargada de detalles. Y con tantos guiños a la cultura oriental que la gran mayoría los pasaremos por alto.



Nuevas mazmorras y Primals que nos pondrán a prueba

Tras acostumbrarnos al paseo que se habían vuelto ya la mayoría de anteriores mazmorras y Primals, es toda una gozada volver a pasarlo bien mientras lo pasamos mal. El combate contra Susano no es solo espectacular, sino que sus contínuos ataques nos obligará a estar muy atentos, sobre todo cuando eres healer y tienes que ir con mil ojos intentando que no caiga nadie..

GLORIOSO RENACER

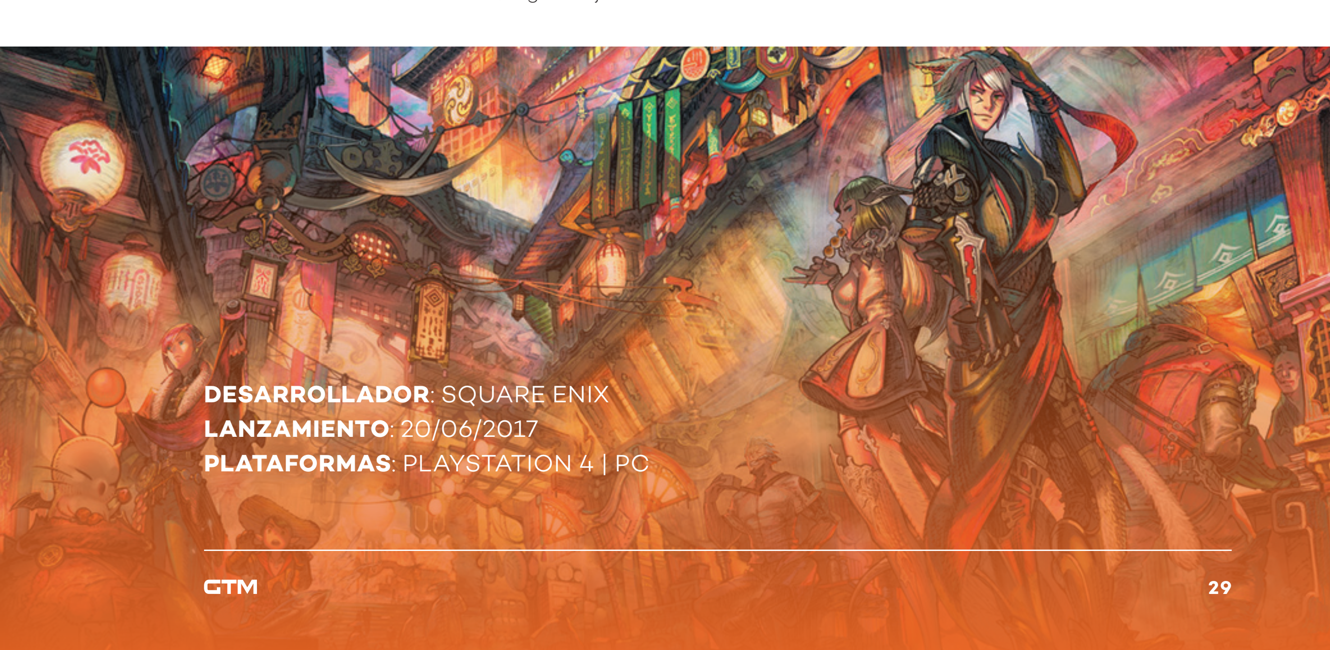
He visto opiniones que hablan sobre *Stormblood* como si se tratase de un juego nuevo respecto a *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*. La verdad es que **no da la sensación de ser un nuevo juego, y eso no tiene nada de malo**.

Stormblood es otra evolución del juego principal, solo que mucho más suave en esta ocasión. La mayoria de sus novedades son las que se esperaban de una expansión, como nuevas clases, habilidades, regiones y demás. En cambio **su giro a la sencillez sí ha pillado más por sorpresa**. Lo habitual en un MMORPG es que al añadir más habilidades y mecánicas se haga cada vez más complicado manejar tu personaje. Aquí sin embargo han equilibrado esas novedades con una simplificación del estilo de juego. Incluso el modo jugador contra jugador se ha hecho mucho más sencillo: el equipo es fijo y solo hay diez habilidades por clase, así que solo importa la habilidad.

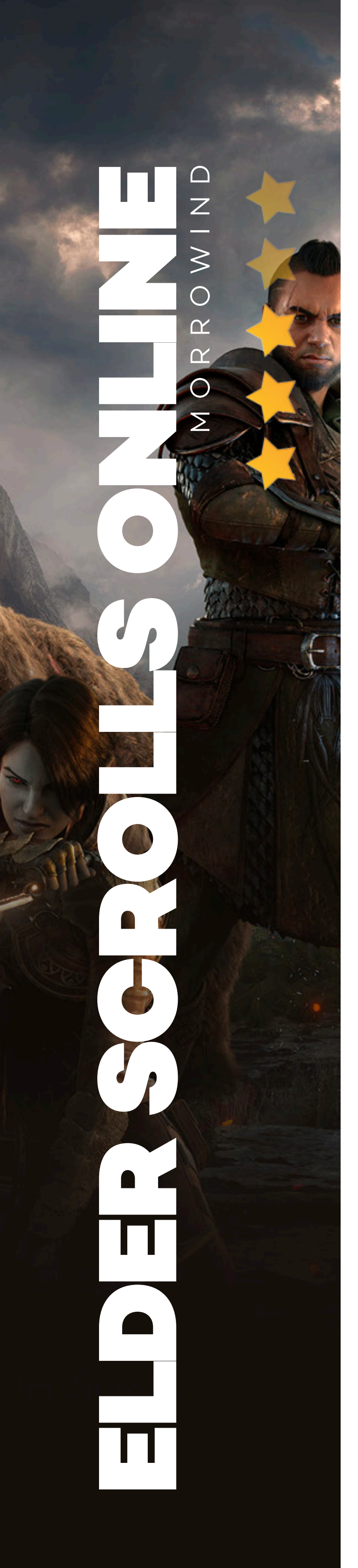
Presenta además más variedad de estéticas, sobre todo la oriental que impregna ciudades, ropajes, equipo, músicas y más. Así como **una trama más cercana y al mismo tiempo más interesante**, con un importante desarrollo de personajes y un buen número de sorpresas; y otra buena cantidad de tareas secundarias a realizar. Aquí hay juego para rato.

El mayor problema actual son las clases. Hay un **importante desequilibrio** en varios aspectos, como algunas mucho más eficaces que otras, o el hecho de que existan nueve clases de rol de daño directo —además las dos nuevas son de este rol- y solo tres de tipo tanque y curación. Esto da lugar a que estas clases apenas esperen cuando buscan grupo, mientras que las de daño tienen que esperar mucho más.

Un fallo que esperamos mejore con futuros parches, y que **apenas ensombrece un resultado global excelente**. *Stormblood* es una nueva prueba de como *Final Fantasy XIV* ha conseguido encontrar la clave del éxito tras su tropiezo inicial, y que por lo visto continuarán desarrollando con como mínimo dos expansiones más. Pocos pueden permitirse tener unas previsiones de futuro tan ambiciosas.



DESARROLLADOR: SQUARE ENIX
LANZAMIENTO: 20/06/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | PC



EL PROYECTO SIGUE CRECIENDO

VOLVEMOS A LA REGIÓN DE VVARDENFELL

POR ROBE PINEDA

The Elder Scrolls Online continúa su andadura en el terreno de los MMORPG, sin prisa, pero sin pausa y nos ofrece la posibilidad de volver a un lugar muy especial: *Morrowind.* La exitosa saga de Bethesda Softworks cuenta con una auténtica legión de seguidores y para muchos, la tercera entrega siempre será la mejor de todas. Es por eso que Zenimax Online Studios ha decidido añadir dicho mundo al gran universo que comenzó a crear a partir de 2014. **¿Listos para volver a explorar las vastas tierras de Vvardenfell?**

Hay que destacar **la fidelidad con la que han recreado una vez más el bello y extenso mundo que muchos disfrutamos allá por 2002**, algo que a buen seguro hará las delicias de los usuarios más nostálgicos que recuerden con cariño sus aventuras a los mandos del fantástico juego que llegó a PC y Xbox. Los escenarios, así como su dirección de arte y una cantidad ingente de elementos por los que no parece haber pasado el tiempo han sido respetados por completo, algo que es de agradecer. Han pasado quince años, pero bastan cinco minutos a sus mandos para sentirnos como en casa. Eso sí, que nadie piense que no hay sorpresas por descubrir.



> *The Elder Scrolls Online ha conseguido hacerse un hueco*

La nueva *trial*, que recibe el nombre de ***Halls of Fabrication***, es uno de los grandes alicientes de esta nueva expansión. **Se trata de una misión bastante exigente que nos propone explorar los confines de una gran mazmorra en compañía de hasta once compañeros más,** con la intención de hacer frente a numerosos —y temibles— jefes finales. Un buen añadido que se suma a las aproximadamente **30 horas** que puede llevarnos descubrir y disfrutar del contenido principal que nos ofrece este regreso a las tierras de Vvardenfell.

En cuanto a las novedades que *Morrowind* trae consigo, u**no de los principales atractivos es la inclusión de una nueva clase, el *Warden*** o Guardián. Se trata de una clase que goza de un gran equilibrio y que resulta muy divertida si nos decantamos por ella y exploramos todas sus posibilidades. **El Guardián es capaz invocar animales** mediante magia para que luchen a nuestro lad**o,** así como portar todo tipo de armas o preparar diversos hechizos, algo que da lugar a batallas muy dinámicas y espectaculares. Se trata de la única clase nueva que podemos elegir. Eso sí, es la primera vez que Zenimax Online Studios decide implementar una nueva clase, y lo cierto es que casi cuatro años después no habría estado de más hacer lo propio con alguna que otra más.



Factor nostalgia

—

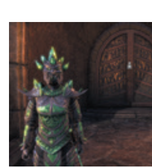
La región de Vvardenfell ha sido recreada con maestría.

Por otra parte, **otra de las grandes novedades es el campo de batalla,** enfocado al juego PvP (jugador contra jugador). Se trata de una modalidad pensada para equipos de hasta cuatro jugadores, en la que podemos librar diversas batallas en modos de juego tan recurridos como atrapa la bandera, dominación o, por supuesto, el clásico *deathmatch* en el que el único objetivo es aniquilar a todos los jugadores del bando rival. No habría estado de más añadir algún que otro modo más original, pero se agradece el hecho de ofrecer un espacio pensado para el PvP. De todos modos, **esta sección no está precisamente pulida y tiene mucho margen de mejora**, puesto que el hecho de que los atributos de cada jugador son tenidos en cuenta, participar en una partida cuyo equilibrio entre jugadores se ajuste depende únicamente de lo que el azar nos depare.

Si bien es cierto que toda novedad siempre es algo positivo, resulta innegable que la cantidad de contenido inédito no es demasiado elevada. No obstante, es un hecho que el gran aliciente de esta nueva expansión no es otra que volver a revivir aquellos años a los mandos del excelso *The Elder Scrolls III: Morrowind*. A día de hoy, el conjunto que nos ofrece *TES Online* da lugar a una cantidad ingente de horas de diversión, e incluso si nos quedamos únicamente con el factor nostalgia, ***Morrowind*** **resulta altamente recomendable.**

El proyecto de Zenimax Online Studios ha mejorado sustancialmente con el paso de los meses, pero en el campo de los MMORPG la competencia es feroz y sus rivales más directos no dejan de evolucionar a pasos agigantados, como es el caso de *Final Fantasy XIV*, que recientemente ha recibido una nueva y ambiciosa expansión: *Stormblood*. Por no hablar del auténtico rey del género, que no es otro que el incombustible *World of Warcraft*, uno de los títulos más aclamados de todos los tiempos. No obstante, ***The Elder Scrolls Online*** **ha conseguido hacerse un hueco en el mercado**, pese a protagonizar un lanzamiento bastante discreto en su momento.

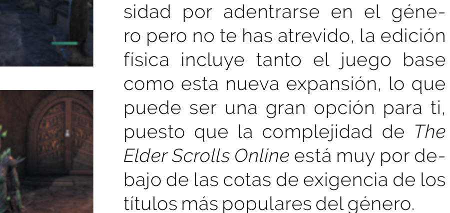
En este caso, estamos ante un título en el que hay algo muy importante que destacar: las posibilidades de disfrutar de gran parte de la experiencia en solitario. Generalmente, casi todos los exponentes del género están pensados para cooperar con otros jugadores, pero aquí no es necesario en la mayoría del tiempo, y jugar en soledad no dista demasiado de lo que nos encontramos si nos ponemos a los mandos de cualquiera entrega principal de la saga, como *Skyrim*, *Oblivion* e incluso el propio *Morrowind*. Esto es algo que se ha convertido en uno de los motivos por el que *TES Online* ha logrado hacerse un hueco en un mercado tan exigente.



En lo que al apartado técnico se refiere, hay que recordar que el juego está pensado para correr en equipos de gama baja-media, así que no hay motivos para exigir un apartado visual de gran nivel. No obstante, la acertada dirección de arte, así como el cambio que supone comparar la tercera entrega de la saga con esta expansión más de quince años después dan lugar a un conjunto bastante resultón. Además, el hecho de ofrecer algunas piezas de la banda sonora original —renovadas— es algo que sin lugar a dudas hará las delicias de los fans.

¿Merece la pena adquirir *Morrowind*? Depende. Si eres uno de esos jugadores que pasa una cantidad ingente de horas enganchado a la experiencia que *The Elder Scrolls Online* nos ofrece, **la respuesta es obvia.** Además, si eres fan de la tercera entrega de la saga, este regreso supondrá algo muy especial para ti. **No hay que olvidar que los nuevos añadidos no suponen una gran revolución**, si bien es cierto que son bastante interesantes. Los nuevos modos enfocados al PvP no son demasiado originales y tienen trabajo por delante, especialmente en lo que al equilibrio de las partidas se refiere. La clase Warden está bastante bien, pero no habría estado de más alguna que otra clase extra.

El factor nostalgia puede resultar determinante en este caso, y es que la recreación de la región de Vvardenfell es maravillosa y hará las delicias de todos aquellos que dedicaron horas y horas disfrutando del juego original en su momento. Por su parte, la posibilidad de disfrutarlo casi al completo en solitario también puede ser un valor añadido para cierto perfil de jugador. *The Elder Scrolls Online* ha conseguido asentarse en un espacio en el que la exigencia no perdona y eso es digno de mención, pero no puede cometer el error de dormirse en los laureles y **Zenimax Online Studio debe seguir trabajando para pulir algunos aspectos.**



Por último, si eres de esos usuarios que siempre han tenido curiosidad por adentrarse en el género pero no te has atrevido, la edición física incluye tanto el juego base como esta nueva expansión, lo que puede ser una gran opción para ti, puesto que la complejidad de *The Elder Scrolls Online* está muy por debajo de las cotas de exigencia de los títulos más populares del género.

HARVEST MOON

EL PUEBLO DEL ÁRBOL CELESTE

PERPETUANDO LA FÓRMULA

UNA ENTREGA POCO ARRIESGADA

POR DANIEL ROJO

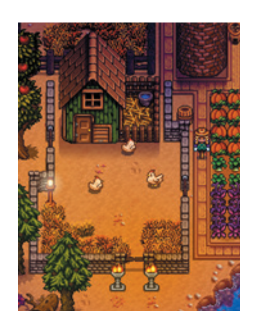
Dos décadas es un tiempo enorme si atendemos a la breve historia de los videojuegos, pues estos conforman un medio en el que su personaje más icónico empezó a dar saltos hace poco más de treinta años. **Su desarrollo está ligado íntimamente a la tecnología disponible y, con el crecimiento exponencial de la misma en los últimos años, la evolución del videojuego es demasiado rápida y turbulenta.** Por motivos meramente organizativos, se habla aún así de etapas en las que han predominado ciertos géneros — aventuras gráficas, plataformas tridimensionales o shooters, por ejemplo —, pero a veces estos períodos apenas duran lustros. La industria está en constante evolución, y afortunadamente los videojuegos han cambiado radicalmente con respecto a veinte años atrás.

Es precisamente por esto por lo que el lanzamiento de un titulo como *Harvest Moon: El Pueblo del Árbol Celeste* resulta tan chocante a día de hoy. Esta nueva entrega de la conocida saga *Harvest Moon* no es sino **una nueva redundancia sobre la idea del original de SNES (1996), como ya vinieran siéndolo a su vez los aproximadamente treinta títulos de la saga a lo largo y ancho de multitud de consolas.** He de admitir que parte de mi reproche hacia esta emblemática saga no podría explicarse si no hubiese disfrutado el año pasado de un título como *Stardew Valley*. Este último compartía género con la saga H*arvest Moon* y, sin embargo, fue una bocanada de aire fresco, una cegadora esperanza con respecto a las posibilidades de un género de nicho como este. Una vez más fue un indie quien tuvo que aleccionar a todo un género.

> “ *La industria del videojuego está en constante evolución.*

Por si hay algún profano con respecto a estos títulos, estamos hablando de **simuladores de granja con toques de simulador social.** Desde luego, no es un género que pueda gustar a todo el mundo, pero otros sin embargo encontramos en ellos una forma de alejarnos del mundanal ruido, como diría Fray Luis de León.

En esta ocasión, *Harvest Moon: El Pueblo del Árbol Celeste* nos plantea una aldea abandonada, cuyas tierras dejaron de ser fértiles a causa de la pérdida progresiva de los poderes de la Diosa de la Cosecha. Se nos encomienda la noble misión de volver a trabajar el terreno para que así vuelvan habitantes al pueblo, con el fin de que la felicidad de estos sirva de combustible a la Diosa para retomar los poderes de antaño. **Esto se traduce en un diseño escalonado, en el que no desbloquearemos un nuevo poder de la Diosa hasta haber completado ciertos objetivos.** Asimis-



Reinventando el género

—

Stardew Valley, un simulador rural desarrollado por una sola persona, supo darle una vuelta al género y atraer a un público nuevo el pasado año.

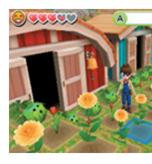
mo, el terreno cultivable crecerá de forma progresiva. Este modo de presentar el contenido del juego se agradece sobremanera, puesto que, como siempre en el género, hay muchísimos elementos a tener en cuenta a la hora de progresar.

Aunque la aventura principal avance con objetivos concretos y que necesitan un cierto tiempo para cumplirse, el título **contrapesa esto con multitud de pequeñas misiones de carácter más inmediato.** Los aldeanos del pueblo pedirán recursos de forma obsesiva, llegándose a acumular multitud de misiones pendientes, especialmente si tenemos la costumbre de vender toda la cosecha según la recolectamos del huerto. De este modo, se produce una disonancia que el género no ha sabido subsanar aún: **por un lado, se apela a la calma**, a tomarse las cosas con tranquilidad y disfrutar de la rutina y de la naturaleza; **por otro, se bombardea al jugador con infinidad de tareas** que le obligan a acelerar el ritmo de trabajo.

En otros juegos, esta urgencia inherente a las mecánicas se ve incrementada por el paso del tiempo, pues un cambio de estación suele suponer que toda la cosecha del tiempo pasado se marchite. En esta entrega, afortunadamente, **las estaciones benefician a ciertos cultivos haciendo que crezcan más rápido y que den mejores productos**, pero en ningún caso cortan de raíz lo que estuviéramos haciendo el día anterior en otra época del año. Este detalle se agradece bastante por pura jugabilidad, pero es que además es mucho más razonable con respecto a la agricultura del mundo real.

Pero no todo se limita a cultivar, por supuesto. También podremos **obtener materias primas en la mina** una vez obtengamos la herramienta necesaria, así como **pescar en diferentes zonas del río** para conseguir una mayor diversidad de especies. Otro de los pilares en lo que se refiere a nuestro trabajo es l**a ganadería, pudiendo así sacar provecho de nuestros animales** — literalmente, podremos utilizar hasta sus desechos para hacer compost —. Utilizaremos a los caballos para movernos más rápido, ordeñaremos a las vacas para obtener su leche, esquilaremos a las ovejas… Nada nuevo bajo el Sol, salvo por la inclusión del burro Poitou, que nos proporcionará una lana especial cada bastante tiempo.

La novedad qué más he agradecido, y que justifica por si sola el ambiente tridimensional, es **la posibilidad de moldear el territorio cubo a cubo** al más puro estilo *Minecraft*, quitando tierra y poniéndola siempre y cuando nos encontremos aproximadamente nivelados con el terreno que estamos trabajando. Esto, además de ser obligatorio para alcanzar según qué zonas del juego, es fundamental para dejar la zona de trabajo a nuestro gusto. Creo que centrarse más en la experiencia del disfrute de la actividad rural con decisiones de diseño como esta hacen mucho más por la coherencia del título que la inclusión de repetitivas, insulsas y estresantes misiones.



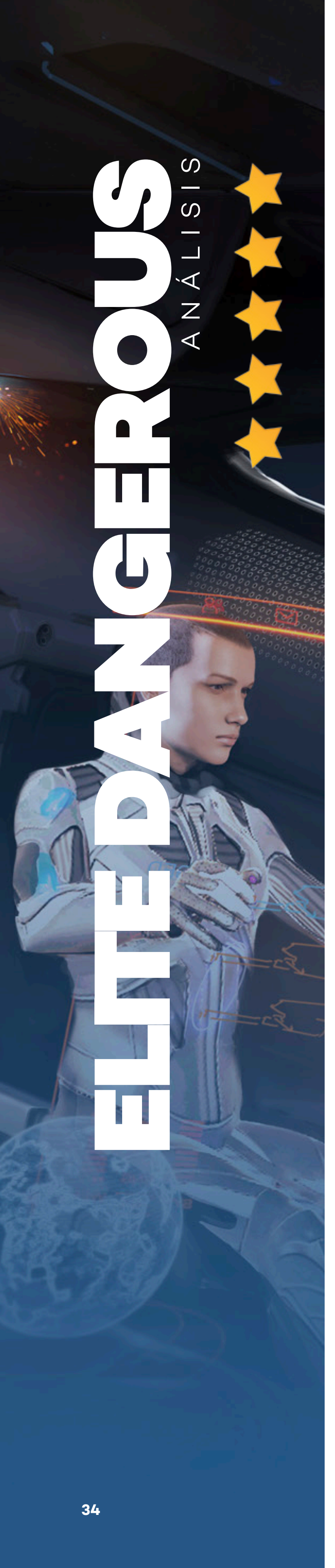




Otra buena decisión que toma esta última entrega de *Harvest Moon* ha sido su utilización de la cámara, que tiene múltiples modos, más o menos recomendados según la actividad que estemos haciendo. **Casi siempre encontraremos una posición de cámara que nos haga sentirnos cómodos para cada tarea.** Además, también se ve modificado el movimiento. Quizás para movernos por el pueblo y charlar con los aldeanos prefiramos un control más libre, mientras que para cultivar o modificar el terreno agradezcamos mayor precisión.

Parte del encanto de este género radica en el disfrute que conlleva la mera contemplación del escenario de trabajo. Precisamente por esto considero que **a nivel gráfico podría haberse hecho mucho mejor.** No tanto a base de mejorar su técnica, que quizás tampoco hubiera estado mal, sino mediante una toma de decisiones de diseño que hicieran más bonito y colorido el conjunto, acorde al mensaje que trata de transmitir un simulador de estas características, aunque eso hubiera repercutido en una estética más simplificada.

En definitiva, *Harvest Moon: El Pueblo del Árbol Celeste* es una obra con sus luces y sus sombras, desde luego. Pero también es, sin duda, una entrega más que disfrutable para los amantes del género, cumpliendo bastante dignamente su cometido, exactamente igual que hicieron anteriormente sus predecesores. Sin embargo, **el estancamiento de la saga se ve evidenciado precisamente al convivir en una industria que se mueve tan deprisa.** El género podría evolucionar, como han demostrado otros títulos recientemente, y de bien seguro una saga con tanta experiencia como *Harvest Moon* podría ser capaz de darle un nuevo enfoque y sorprendernos con una obra sobresaliente. Por desgracia, esta vez tenemos una obra cumplidora, que nos entretendrá un buen puñado de horas, pero que no destaca ni innova en ningún aspecto.



CREA TU PROPIA ODISEA ESPACIAL

EL UNIVERSO A TU ALCANCE Y A TU MANERA

POR ADRIÁN DÍAZ

Más vale tarde que nunca. Pero si tenemos en cuenta que, aunque haya salido mucho más tarde que la versión original de PC – lanzada en 2014 -, cuando las cosas están bien hechas hay que reconocerlas. Y es que la cuarta entrega de la saga *Elite* en su aterrizaje en PS4 es una belleza y una compra obligada para todo aquél que esperaba de verdad explorar el universo. Y más para aquellos que se llevaron el chasco de *No Man's Sky*. **Estáis de enhorabuena.**

Elite: Dangerous cumple el sueño de muchos de nosotros: tomar asiento de un vuelo aparentemente infinito en una galaxia por descubrir todos sus elementos. Aunque todo a un precio, y aquí es donde valorarás si el juego es para ti o no: estamos hablando de un sandbox, por lo tanto el camino lo forjas tú mismo a tu estilo. Eso significa estar al tanto del combustible de la nave, descifrar y entender mapas estelares, comerciar con personajes y ser consciente de los gastos al hacer un viaje de varios miles de kilómetros por el universo. **Si todo esto te abruma, *Elite: Dangerous* no es para ti.** Si al contrario estabas ansioso por su salida en PS4, **el port es excepcional.**

El título en sí sabe muy bien cuál es su objetivo y, sobre todo, su público. No te encontrarás más que un puñado de tutoriales para ponerte al día de las mecánicas antes de ser soltado en una estación espacial sin ningún rumbo bajo la obligación de nadie. Es entonces cuando te das cuenta de que *Elite: Dangerous* es un juego serio, que requiere de involucración por parte del jugador para informarse con la documentación del juego, de lo que está viendo y por supuesto de la gran comunidad que tiene detrás el mismo. El juego premia la sabiduría del jugador si quieres llegar a ser alguien en el universo. Si no lo haces, no serás más que un alma errante vagando por el vasto vacío.

> “ *Un título completo y excelente, pero no para todos.*

Hay que saber muy bien lo que se hace en todo momento, puesto que no existe ningún sistema de progreso de niveles. Solo encontraremos las relaciones que tengamos con las diversas facciones del espacio y los rangos para ascender en las mismas. **Tú mismo eres todo, tu nave y tu inventario,** por lo que si por algún motivo acabas desintegrado en medio de la nada, será hora de despedirte de todo tu progreso y tu tiempo invertido. No hay prisa ninguna, de hecho te costará más de un par de horas hacerte con el control de tu primera nave, la *Sidewinder.*

Quizá lo que más desgaste psicológicamente es el hecho de tener que entrar en mecánicas repetitivas para ver un mísero progreso. Nos costará alrededor de 20 horas de juego, si es que nos hemos puesto las pilas, ya en alguna actividad como



Tal cual como en 1984

—

El primer Elite también fue desarrollado por David Braben en 1984, junto a su amigo Ian Bell. Salió para los ordenadores BBC Micro y Acorn Electron. Se considera un referente para juegos posteriores, como EVE Online .

la minería o el comercio, para tener un grueso de fondos lo suficientemente grande para saltar a una mayor nave. Entonces es cuando pierdas algo de miedo en aventurarte a combatir contra los piratas espaciales o quién sabe, enzarzarte en peleas con los mismos oficiales de policía que velan por la seguridad de los sistemas espaciales. Eso sí, no pararán hasta ver que no tienes tu cabeza adherida a tu cuello.

Lo bueno de *Elite: Dangerous* es que **viene con el contenido completo y a la altura de la versión de PC**. No hay discusión o comparación alguna para quejarse. La expansión con la que viene esta *Definitive Edition,* llamada *Horizons,* nos permite aterrizar y explorar algunos planetas y satélites hasta sus profundidades. Con ello también vienen nuevos materiales, muchas más opciones de personalización de nuestra nave, diferentes formas de transportar pasajeros y también la **Multi-Tripulación, donde nos podremos unir al asiento de una nave o que se acoplen a la nuestra para ir de aventuras con ellos**. Dirigido por un comandante que supervisará los tres roles a los que podremos optar – timón, artillero y caza – como si de un episodio de *Star Trek* se tratase.

Con tales opciones de juego es cuando te das cuenta de lo importante que es estar metido en la comunidad y en el juego en línea para tener la mejor experiencia de juego. De lo divertido que puede llegar a ser estar metido en una batalla con tus amigos repartidos en diversas zonas de la nave, hecho que puede llegar a ser algo angustioso cuando tú, viajando por una ruta de comercio tranquilamente con tu humilde *Sidewinder*, recibes un mensaje de alguien a bordo de una Viper MKIV para que sueltes toda tu carga o de lo contrario serás aniquilado en menos de un segundo. Posiblemente te quite toda tu mercancía y luego te borre de la faz del universo, pero bueno, de eso se trata. *Dangerous,* **ya lo dice el nombre del juego.**

Lo que no hay que hacer en *Elite: Dangerous* es caer en las redes de la repetición de alguna actividad. Nada te limita a que te centres en algo. Vale que lo más provechoso es hacer negocios con materiales que se venden mucho mejor en otros sistemas al principio, pero tienes un sinfín de misiones de las facciones que te darán muchos beneficios económicos conforme más afinidad tengas hacia ellas. Pero lo mejor es que podrás dar el salto de ser un mero comerciante a ser un especialista en combate sin muchas complicaciones mientras tengas los recursos a tu alcance. Si en aquel sistema donde están dispuestos a reventarte a disparos de plasma hay dinero que hacer, por qué no ir y hacerles frente. Luego ya volveremos a los días pasajeros de ruta mercantil.

Para aquellos que se quieran darse un respiro, o simplemente porque el modo principal les puede con la paciencia, **existe un modo CQC donde podemos combatir de forma directa con otros jugadores en tres modos distintos** pero conocidos: Duelo a muerte, Duelo a muerte por equipos y Capturar la Bandera. Aquí sí que se gana experiencia para subir de nivel, y con ello conseguiremos nuevas naves y mejor equipamiento para destrozar a los rivales. Es el modo Elite Dangerous: Arena que ya salió en PC, pero que en esta edición también viene incluido y es bastante divertido. Desde luego si no te entretienes con una cosa, podrás hacerlo con la otra.

Otra de las cosas que más me sorprendió era la incertidumbre que tenía en ver cómo iban a adaptar un juego así a los controles del Dual Shock 4. No llegué a probar la versión de PC, pero sí ver a gente experimentada jugar con HOTAS – Hands On Throttle-And-Stick, o lo que viene a ser una palanca de control digna de la cabina de un avión – y realmente llegar a asustarme de si tan siquiera conseguiría llegar a arrancar la nave. Todo está organizado a tiro de un botón donde se nos abrirá un menú para hacer las cosas que queramos. Además, con el sensor de movimiento del mando de PS4 podremos mirar libremente con la cámara. Una distribución de los controles mejor de lo que me imaginaba.

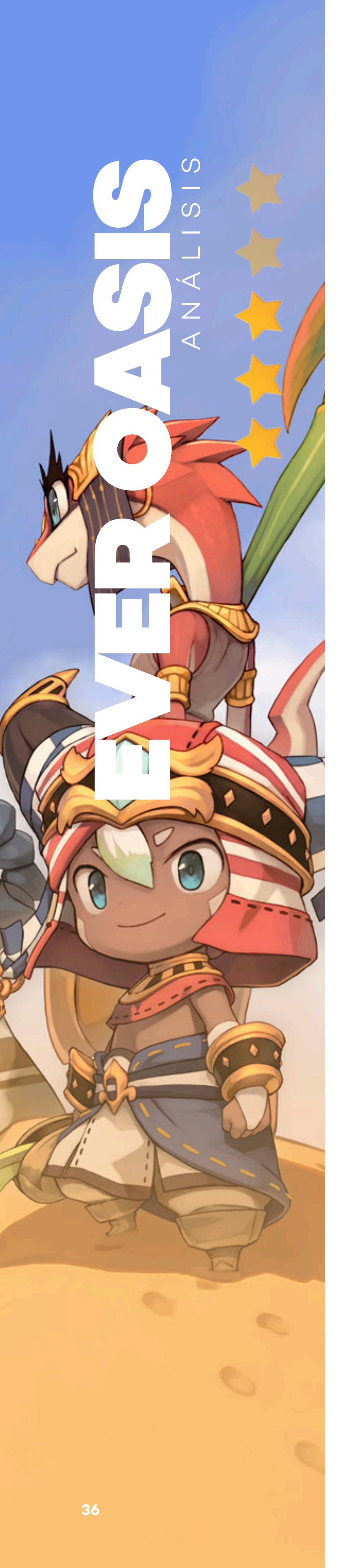
En general, mi experiencia en las pocas horas que le he podido dedicar – y es que mis 37 horas las considero escasas – **las he disfrutado atravesando la galaxia y explorando** más que combatiendo y haciendo misiones. Quería ver el portento técnico que podía ser este título, y como he dicho anteriormente, no tiene nada que envidiar a la versión de PC. El algoritmo de generación procedural está tan bien implementado que te absorbe de forma instantánea. Es verdaderamente relajante estar paseando alrededor de una estrella enana en la comodidad de tu sofá **y ver que estás ante un título muy completo y elaborado.**







Dicho esto, **el futuro del juego es mucho más que prometedor.** En la próxima actualización estarán presente como foco principal los Thargoids, una raza alienígena insectoide que nos las hará pasar canutas en nuestras travesías espaciales. A poco que vayan añadiendo aún más planetas en los que poder aterrizar, y en general, más contenido de personalización, se puede convertir en un referente, ya no solo como simulador espacial sino como videojuego en sí. ***Star Citizen* ha hecho muchas promesas, pero el único que las está cumpliendo es *Elite: Dangerous.*** . Y eso que no lo podría recomendar directamente puesto que no es un juego para todo el mundo, pero sí que animo a todo el que no sepa que comprar que pruebe al menos la experiencia y decida.



UNA AMALGAMA DE GÉNEROS

EXPLORA EL DESIERTO, GESTIONA TU OASIS

POR DANIEL ROJO

El catálogo de la actual portátil de Nintendo está lejos de quedar relegado por culpa del nacimiento de Nintendo Switch. A las pruebas me remito: *Brain Training Infernal*, *Hey! PIKMIN*, *Miitopia*, *Monster Hunter Stories*, *Metroid: Samus Returns*, el remaster de *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Pokémon Ultrasol* y *Ultraluna*... No deja de resultarme algo extraño que así sea, pues los conceptos de ambas consolas están bastante solapados, pero es comprensible que la compañía nipona quiera aprovechar el éxito de Nintendo 3DS durante unos años más.

Una de estas apuestas para segunda mitad de 2017 ha sido *Ever Oasis*, un título cocinado por Grezzo, la desarrolladora japonesa responsable de las reediciones para Nintendo 3DS de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y *Majora's Mask*, además de colaborar en el desarrollo de *Tri Force Heroes.* Igual de remarcable es la trayectoria profesional de Koichi Ishii, presidente de Grezzo, quien trabajó en la serie de videojuegos Seiken Densetsu, con títulos fuertemente influenciados por la saga *Final Fantasy* (*Secret of Mana, Legend of Mana*...).

Ever Oasis no disimula su legado. Más bien al contrario, pues amalgama muchas de las ideas que vertebran esos títulos, permitiéndose el lujo de añadir alguna más de cosecha propia. El resultado es algo desconcertante, pero funciona. **Exploración, mazmorreo, gestión de recursos, combates en tiempo real, sistema de progresión de niveles, crafting...** En un mismo día de juego puedes regar el huerto, minar un poco en una cueva recóndita, organizar un festival de moda, resolver algún puzle y acabar con montones de enemigos. Todo ello sin que cada experiencia se sienta independiente del resto, lo cual dota al título de una cohesión más que meritoria.

> “ *Ever Oasis trata de colaborar con tus amigos, apoyándoos.*

Nos pondremos en la piel de un simiente que ha sido agraciado con el poder del viento, estando así capacitados para formar y hacer crecer un oasis en estrecha colaboración con Esna, una djinn del Agua. En palabras del propio Koichi Ishii, “*En Ever Oasis de lo que se trata es de colaborar con tus amigos, apoyándoos mutuamente, así que no queríamos un héroe capaz de hacerlo todo por sí solo.*”. Precisamente por esto, nuestro oasis solo crecerá cuando vaya aumentando el número de habitantes en él, y **nuestra tarea será servir de reclamo para que las distintas razas que habitan el gran desierto de Vistrahda se pasen por el oasis** y se queden para siempre, montando negocios y ayudando en tareas de recolección que hagan a su vez prosperar nuestro hogar.



Pimbuhinos, capitalistas natos

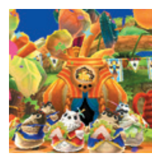
—

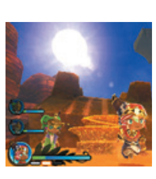
Estos animalitos tan adorables, mezcla entre búhos y pingüinos, visitarán nuestro oasis diariamente para comprar en las floritiendas, pero no se quedarán a vivir con nosotros.

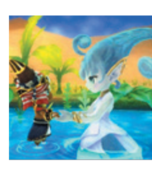
Hay varias formas de atraer a los distintos personajes a nuestro oasis. Algunos se pasarán cuando les ayudemos a conseguir algo o les salvemos la vida, mientras que otros solo se mudarán si ya hemos instalado en el oasis una tienda con su producto favorito, o si organizamos un festival de moda o gastronomía, según gusten. **Una vez alguien se una a vivir con nosotros, estamos capacitados para sacar provecho de él de diversas formas.** Por ejemplo, podemos pedirle que nos cuide el huerto y así automatizar esa rutinaria tarea, o mandarle a recolectar materiales a una zona determinada. Todo esto irá agilizando las diversas tareas que tenemos que llevar a cabo según estas se van volviendo más y más tediosas por el aumento de habitantes del oasis.

Además, si el habitante es un simiente como nosotros acabará regentando una floritienda, en la que venderá un determinado producto. Según avance el juego, estas tiendas subirán de categoria y ampliarán su oferta. Lo interesante de todo esto es que estos establecimientos, al contrario de la tónica habitual, no están pensados para que el jugador compre lo que necesite, sino más bien al contrario: **somos nosotros quienes debemos reponer la mercancía recolectando recursos** — ya sea en el amplio desierto o en nuestro huerto — para que así las floritiendas tengan material que vender a los pimbuhinos, portadores de un afán consumista desmesurado. Así, el beneficio de las tiendas irá a parar a las arcas del oasis, pudiendo de esta manera poner más establecimientos, comprar materiales extraños o equipo para nuestros guerreros.

Aunque sin salirnos de los límites del oasis la experiencia se centra en la gestión de recursos y la recolección de materiales, para que la trama principal avance nos veremos obligados a ir cumpliendo misiones, **algunas de las cuales implicarán puzles y mazmorras con clara inspiración en el diseño tradicional de la saga *The Legend of Zelda*.** Es decir, encontraremos numerosos puzles, cofres con llaves para desbloquear nuevas zonas, un pequeño jefe a mitad de camino y otro mucho más grande al final, así como algún punto de control para no retomar siempre la mazmorra desde el inicio.





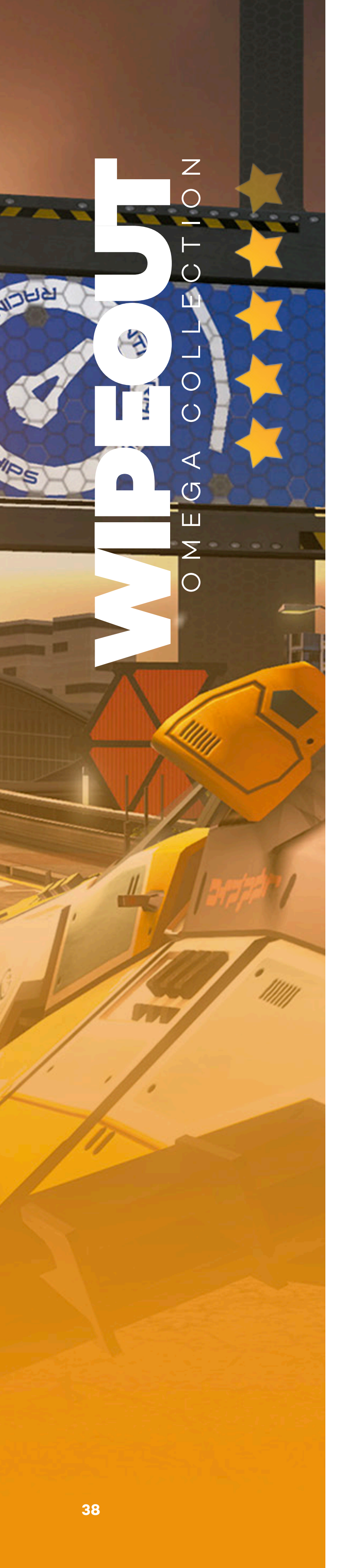


Una de las cosas que más haremos en las mazmorras — y, en general, fuera del oasis — es pelear. **Los combates son en tiempo real, y podremos movernos libremente e incluso esquivar los ataques de los enemigos si conocemos sus patrones de ataque.** Esto último es de agradecer porque premia la habilidad y hace sentir algo menos injustas unas peleas en las que a menudo acaban con nosotros de un par de golpes. Aún así, no estaremos solos, pues formaremos un grupo de tres habitantes del oasis para salir de aventura, y naturalmente nos apoyarán en los combates.

Cada compañero tiene una habilidad especial más allá de sus capacidades bélicas. Estas aptitudes son las que el título requiere para la solución de los puzles que hay en cada mazmorra. Del mismo modo que al cruzar la Calle Victoria en determinadas entregas de *Pokémon* necesitábamos cargar con *MO*s que nos estorbaban, **en *Ever Oasis* tendremos que elegir los compañeros según las habilidades que necesitemos para superar los puzles**, aunque puedan ser una carga en los combates. Lo peor es que dos compañeros no serán suficientes para superar todos los retos de una misma mazmorra, por lo que tendremos que hacer varios viajes de vuelta hasta el oasis para cambiar la formación. Afortunadamente, hay viajes rápidos que tratan de parchear semejante error, pero **el ritmo, aún así, se ve afectado.**

Sin embargo, estos problemas mecánicos se camuflan gracias a lo que a mi juicio es **un diseño visual completamente cohesionado.** Estamos acostumbrados a grandes mundos abiertos formados por entornos opuestos: al lado de la zona volcánica puede haber una selva amazónica, ambos colindando con el más gélido glaciar. Estos mundos no son sino un conjunto de microcosmos cosidos a la fuerza, que se me antojan más como una obsesión por alargar un título y darle variedad a cualquier precio. ***Ever Oasis* ha apostado por crear un entorno muchísimo más orgánico, donde las cuatro grandes zonas que visitaremos son desérticas.** Y sin embargo ninguna de ellas pierde su entidad individual. Creo que conseguir esto con un desierto es encomiable, especialmente teniendo en cuenta que estas zonas tienden a ser bastante insulsas por razones obvias.

Otro de los méritos de diseño es la evolución gráfica que experimenta el propio oasis según aumentan sus habitantes, llenando la pantalla de abundante y frondosa vegetación casi sin que nos demos cuenta. Al final la mayor gratificación de *Ever Oasis* es precisamente sentir cómo vamos creando una sociedad próspera y hermosa en medio de un árido y corrompido desierto, siempre con la ayuda de los demás. Un mensaje sin grandes pretensiones, es cierto, pero que **consigue dar exactamente lo que se propone: una aventura humilde y tierna.**



EL SEMÁFORO VUELVE AL VERDE

LA FRANQUICIA REGRESA REBOSANDO SALUD

POR ALEJANDRO CASTILLO

Durante la pasada **PlayStation Experience** fuimos testigos de una de los anuncios más sorprendentes de lo que llevamos de generación. A la compañía nipona no se le ha ocurrido otra cosa que devolver a la primera línea de actualidad una de las franquicias más queridas por los usuarios de su última sobremesa. La vuelta de *Wipeout* era una realidad; poco más de seis meses han tenido que transcurrir para poder disfrutar una vez más de la competición gravitacional. El semáforo por fin alumbra en verde para dar inicio al espectáculo del futuro.

Wipeout Omega Collection es una remasterización en el más estricto sentido de la palabra. El paquete contiene los tres trabajos del tristemente clausurado Studio Liverpool dentro de la franquicia: *HD*, *Fury* y *2048*. **La principal novedad reside en el debut en sobremesa de este último**, puesto que formó parte del catálogo de PlayStation Vita en sus inicios. La mudanza a una plataforma actual le ha sentado fantásticamente bien, adaptándose a las resoluciones que permiten los monitores tradicionales e igualando la tasa de fotogramas de sus compañeros. **Los sesenta frames por segundo no son negociables** en un título de estas características, por lo que el contraste es de agradecer respecto a la pequeña de la familia.

Es realmente sorprendente ver lo bien que se mantiene la fórmula casi diez años después de la llegada de *Wipeout HD*. Por más que pase el tiempo, las sensaciones están intactas. Una vez comencemos nuestro periplo por los diferentes torneos propuestos, veremos cómo nuestro objetivo varía dependiendo del evento en el que nos encontremos. Contrarreloj, carreras tradicionales, *time attacks*… Tendremos que cambiar de mentalidad en cada modo que disputemos para poder alcanzar la tan ansiada medalla final. Nuestra meta difiere según el modo de dificultad que elijamos. ¿Mi recomendación? Disputad el metal dorado. Es en ella donde mayor desafío encontraréis, al igual que diversión.



> *Por más que pase el tiempo, las sensaciones están intactas*

Los usuarios de PlayStation 4 Pro verán cómo **el título también se beneficia de sus mejoras.** El 4K dinámico —en pantallas compatibles— permite vivir la competición como nunca antes habíamos vivido. **Actualmente es uno de los títulos más atractivos a nivel visual** en la nueva versión de la consola; es todo un espectáculo ver cómo los efectos de las armas salpican la pantalla, o el difuminado de la estela de los motores al paso de los puntos de velocidad. Si a la ecuación le sumamos las posibilidades del HDR —también disponible en el modo básico—, el conjunto habla por sí solo.

Recapitulemos: veintiséis pistas, cerca de cincuenta vehículos, nuevas pistas de audio, beneficios para los usuarios de Pro y todo lo mejor de la fórmula ***Wipeout. Omega Collection*** **es sin duda una de las remasterizaciones a la altura de su nombre.** Esperemos que la buena acogida del público haga posible una secuela de manos de otro estudio, tomando las bases establecides sin perturbar la experiencia original.

EL REY DEL BARRO REGRESA

UN VIAJE HACIA LO MÁS ALTO DEL PODIO

POR ROBE PINEDA

El estudio italiano Milestone vuelve con la intención de demostrar que el motocross puede hacerse un hueco entre los deportes más seguidos en nuestro país. MXGP3 llega con energías renovadas, pero con muchas dudas de que eso sea suficiente para dar lugar al juego definitivo de un deporte no apto para débiles. El gran aliciente de esta entrega radica en los cambios que sufre cada circuito en función de las condiciones meteorológicas, que no suelen ser demasiado favorables.

Milestone ha hecho especial hincapié en que el deterioro de la pista impacte con total realismo en nuestro pilotaje, dando lugar a que disparemos todas las alarmas en cuanto veamos el cielo cerrarse para que comiencen las primeras lluvias de la carrera. El juego no está exento de realismo y los cambios que sufre el control de nuestra moto son bastante palpables en cuando la pista ve alterado su estado inicial. Por suerte, la cantidad de opciones que tenemos a la hora de personalizar nuestra moto son tan elevadas que seguro que hay forma de combatir los obstáculos de la madre naturaleza.

La posibilidad de ajustar los pesos independientes, así como de frenar tanto con el freno delantero como con el trasero dan lugar a un sistema de control relativamente complejo que nos exige varias horas de práctica si tenemos la intención de subir al podio de cada campeonato. Hay que destacar lo recomendable que resulta desactivar el máximo número de ayudas posible, puesto que son tantas y tan trascendentes que dan lugar a que juguemos a dos juegos diferentes. El comportamiento de nuestra moto gana en realismo en cuanto desactivamos ayudas tan importantes como los cambios de marchas o el control de tracción, entre otras. De todos modos, el jugar con un sistema más propio de una experiencia arcade o hacerlo disfrutando de un nivel de realismo elevado es decisión vuestra. Nadie mejor que cada jugador sabrá si quiere experimentar este deporte de forma profesional o si prefiere optar por algo mucho más desenfadado.

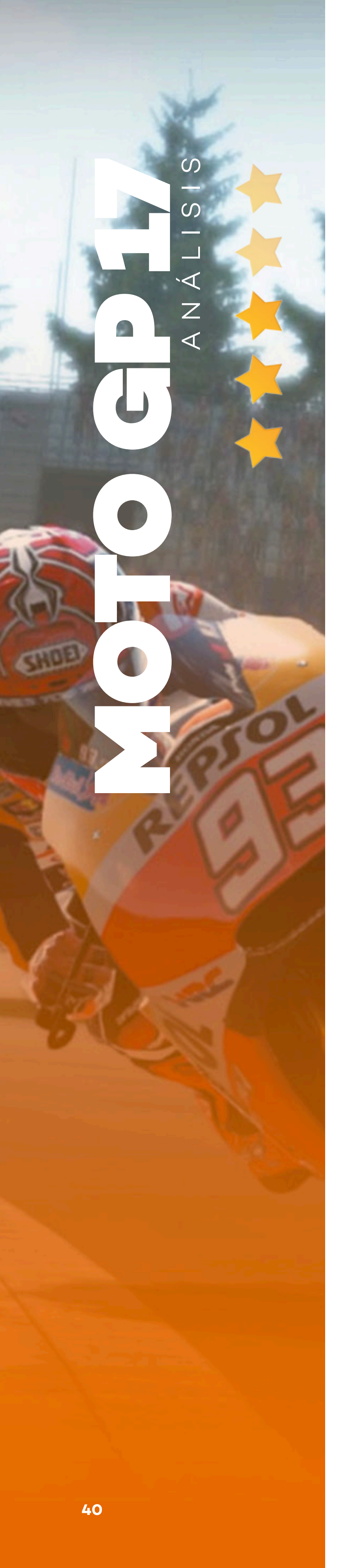


> *Podemos correr en el circuito de Talavera de la Reina*

Dejando a un lado las principales novedades con respecto a entregas anteriores, la modalidad principal de MXGP3 no es otra que el modo trayectoria, que nos permite crear un piloto personalizado gracias a los más de 300 elementos disponibles y fichar por un equipo con la intención de llegar a convertirnos en el campeón del mundo de MXGP. Un largo camino en el que debemos competir a lo largo y ancho de unos 20 circuitos, aproximadamente. Cabe destacar que la dificultad de los pilotos rivales también puede ajustarse al gusto de cada uno, aunque no resulta excesivamente complicado ganar carreras, ni siquiera en el nivel más elevado.

En cuanto a los entornos que nos toca visitar durante nuestro viaje hacia el éxito, tenemos a nuestra disposición circuitos como Valkenswaard (Países Bajos), St Jean d'Angely (Francia) y, por supuesto, el famoso circuito español que tenemos en Talavera de la Reina. Los circuitos están fielmente recreados, algo que a buen seguro agradecerán los seguidores más fieles de este deporte. En definitiva, MGXP3 no es el juego definitivo de motocross.





MOTOCICLETAS A MEDIO GAS

LLEGA UN PERIODO DE TRANSICIÓN A LA FRANQUICIA

POR ALEJANDRO CASTILLO

La anualidad de algunas de las licencias en el mundo del deporte suele pasar por distintos periodos de salud. Están los años de bonanza, que suelen coincidir cuando la sed de los forofos por disfrutar de su afición más allá de la realidad se perpetua durante varios ciclos. Pero **todo lo que sube termina bajando**, y éstos no serían una excepción. No han sido pocos los gigantes que han terminado cayendo en barbecho durante varias temporadas, como fue el caso de la Formula 1; hasta que Codemasters no tomó las riendas de la marca, los monoplazas se quedaron en boxes. Un descanso que sin duda fue agradecido, tanto por su comunidad como por la naturaleza de la propuesta.

Desde **Milestone**, encargados de trasladar al videojuego varias de las experiencias más célebres del motor, realizaron un movimiento similar con su franquicia estrella. El pasado año recibimos *Valentino Rossi: The Game* ,que rellenó el vacío que dejó un *Moto GP* desgastado por el ritmo de carrera. Aunque el título estuviera tan arraigado a la figura del piloto italiano, **la compañía no quiso dejar atrás la oportunidad de realizar un pequeño guiño al campeonato oficial,** incluyendo la edición 2016 con todo lujo de detalles. Sin embargo, el abanico de opciones era escaso por motivos obvios, pero aún así la frescura que impregnaban las diversas experiencias era de agradecer.



Parece que estamos ante la base de algo más

Pero aquí nos encontramos, con la vuelta de la marca con pleno derecho. *Moto GP 17* da el pistoletazo de salida con más dudas que aciertos. **Las sensaciones a los mandos son frías, como si de un juego de transición se tratara.** Entiendo que este tipo de proyectos no pueden avanzar a pasos agigantados por los escasos ciclos de desarrollo que deben cumplir, pero aún así parece que estamos ante la base de algo más, con vistas a un año o dos quizá. Pero no temáis, esto no quiere decir en absoluto que estemos ante un fracaso estrepitoso, de hecho algunas facetas se han visto mejoradas.

Los principales añadidos se encuentran principalmente en el modo carrera. Además de la vida del piloto, podremos escoger disfrutar también del trabajo de un representante, gestionando diversos aspectos alrededor del piloto y contratando a patrocinadores con los que obtener beneficio. En esta ocasión, tendremos la oportunidad de participar en el campeonato Red Bull Rookies Cup, el paso que muchos jóvenes talentos dan antes de introducirse en 125cc. Para quienes disfrutan con la nostalgia de manejar a las viejas glorias, contaremos con más de setenta pilotos veteranos que iremos desbloqueando conforme avancemos en él.

La versión en consola goza de **sesenta fotogramas por segundo**, una tasa de frames necesaria para estos proyectos que de tantos reflejos precisa. Visualmente no podemos ser igual de positivos, mostrando defectos en la geometría y la vegetación que desmerecen el nivel de detalle de los pilotos y sus motos.

En líneas generales estamos ante una entrega excesivamente continuista, pero que sin duda disfrutarán los amantes del motor a dos ruedas.

ESTOS COCHES NO PASAN DE MODA

VOLVIENDO A LA INFANCIA

POR DAVID NEIRA

La nostalgia es un arma de doble filo, eso es así. Desafortunadamente, **demasiadas veces se ha usado mal en la industria del videojuego,** y al final, ha hecho más mal que bien a la hora de presentar el producto de turno: ya fuera por no saber adaptarse al público nuevo o por no ser capaz de evocar las sensaciones del original. Sin embargo, esa **no** es la nostalgia que quiere rescatar Codemasters con *Micro Machines World Series*. Los ingleses han afinado mucho más el tiro y han querido honrar a esos maravillosos momentos jóvenes de la vida cuando tú y tus amigos quedabais para echar una carrera. Por supuesto, hay instantes que se pierden: montar la pista, el hecho de que cada uno tuviera su propio repertorio de coches. Pero por lo general, el juego cumple bastante bien su cometido.

Como no podía ser de otra manera, este es un videojuego de carreras en el que los jugadores tendrán que controlar cochecitos de juguete para superar a sus amigos a base de velocidad e ingenio con los objetos y habilidades que te proporciona el propio juego. La clásica premisa de los juegos de salón. El videojuego tiene dos modos claramente separados: el modo de un jugador y el modo cooperativo, ya sea local o en línea. Lógicamente, **Codemasters ha querido centrar sus esfuerzos en el modo multijugador** —la esencia de la marca, así como de la experiencia que quieren crear— y, en el camino, ha dejado un poco de lado el modo de un solo jugador, que se hace anodino e insulso.



No es perfecto, pero da lo que promete

Sin embargo, el modo online del juego nos ofrece **tres suculentos modos de juego: carrera, eliminación y campo de batalla.** El primero, por supuesto, consiste en una carrera clásica de hasta 12 jugadores en las que, mediante los objetos y la velocidad, tendremos que vapulear al resto de participantes. El segundo es esencialmente lo mismo, salvo que, en esta ocasión, nuestro coche puede ser destruido por el resto de jugadores o por el simple hecho de quedarnos demasiado atrás. Por último, en campo de batalla tendremos que hacer uso de las habilidades únicas de nuestro coche para poder conseguir el mayor número de bajas.

En términos generales, cumple una buena función a la hora de recrear la experiencia que busca y de promocionar las marcas que aparecen en él: Nerf y Micro Machines. **Detalles como jugar en la mesa de la cocina**, chocando contra cintas de *casette* y libros de cocina, **aportan mucho a la experiencia** y realmente me hacen volver a mi época de pipiolo. No es un juego perfecto, de hecho el control es bastante tosco y, si bien no tiene por qué ser perfecto en un juego de esta categoría, sí hará que algunos jugadores se frustren durante el *gameplay*. *Micro Machines World Series* logra lo que pretende pero, al hacerlo, ha hecho concesiones que le impiden ser tan preciso como requieren muchos jugadores que disfrutan de estas escenas competitivas. Para jugar con tus amigos en el sofá es un buen producto, además asequible. No ofrece más, ni tampoco menos.

MICROMACHINES WORLD SERIES





PULSA START

SONIC MANIA

Se ha hecho de rogar, pero el momento ha llegado por fin. Después de tanto ensayo y error, SEGA parece haber dado con la fórmula perfecta para que el erizo azul resurja de nuevo de sus cenizas. Una fórmula que, curiosamente, ya había dominado hace más de veinte años.

por Ángela Montañez

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Desde que lo viésemos por primera vez correteando velozmente a través del logo de SEGA, el erizo azul más rebelde de los videojuegos (y también el único) ha presumido de tener una vida trepidante. **Protagonista de sublimes títulos que hacían palidecer a la mascota de la industria por excelencia**, ni siquiera el fontanero podía dejar de sentir los sudores fríos cuando Sonic volvía a las andadas. Era rápido, era dinámico, era carismático y lo tenía todo para derrocar a Mario y colocarse como nuevo líder absoluto de los videojuegos. Esa era su misión y la estaba cumpliendo divinamente pero, por desgracia, Sonic iba tan rápido que se torció fácilmente en el camino y, ahora, se habla más de sus fracasos que de sus éxitos, por mucho que éstos eclipses a los primeros. Y es que Sonic llegó tan deprisa a lo más alto que lo único que le quedó después fue ir cuesta abajo y sin frenos.

Si bien la premisa del juego se mantuvo como esencia, la fórmula para llevarla a cabo empezó a cambiar después de que disfrutásemos de *Sonick 3 & Knuckles*. **Sonic empezaba su decadencia temprana después de una breve pero intensa época en la que no era capaz de hacer una sola cosa mal**. Y quién sabe cuál fue la auténtica causa de esto. Pudo ser el hundimiento de Dreamcast, pudieron ser los problemas económicos que atravesaba SEGA, pudo ser una falta de creatividad al ver que la mascota se les quedaba demasiado grande. Lo único cierto es que Sonic, tan pronto como subió, bajó en picado. Y el ensayo y error para solucionar esta caída ha sido constante; Sonic ha protagonizado infinidad de videojuegos de todo tipo, pero ninguno era bienvenido del todo. Podían gustar más, podían gustar menos, pero la decisión era unánime: no queremos un nuevo Sonic, queremos al Sonic de siempre. Al Sonic sencillo. Queremos la velocidad, queremos los saltos. Queremos lo que hizo grande a Sonic. **Queremos que vuelva a sus orígenes, porque Sonic tuvo la fortuna de acertar de lleno nada más venir al mundo**. Y sí, está muy bien eso de innovar, pero, si algo funciona a la perfección y gusta realmente, ¿por qué cambiarlo?

No podemos culpar a SEGA por haberlo intentado. Pero ahora, cansada de intentarlo sin éxito, ha tomado la decisión de escuchar a sus fanáticos y

darles lo que tanto exigen. Y, por lo que nos ha enseñado, lo han hecho muy, muy bien. Es por eso el *hype* con *Sonic Mania* es tan intenso. Es la primera vez en años que Sonic luce como Sonic. El propio título se vende así: el regreso al Sonic más clásico, al Sonic que todos queremos. ¿Queríais orígenes? **Pues tomad orígenes**. Un videojuego protagonizado por Sonic que bien podría haber salido de la propia Mega Drive. No han sucumbido a los gráficos de la época, no han sucumbido a un despliegue técnico infame. *Sonic Mania* se presenta con todo lo que hizo legendario al erizo azul: velocidad, saltos, unos niveles atestados de originalidad y una paleta de colores vibrante y enérgica. SEGA por fin ha escuchado las plegarias de sus fans y les está dando lo que tanto piden.

Sonic Mania regresa al característico ***scroll* lateral** que presentó *Sonic the Hedgehog* en 1991, siguiendo la norma de los videojuegos de plataformas de la época, y que tanto cautivaba a los jugadores de huesos amarillos. La sencilla fórmula de plantar un personaje en un entorno y hale, a tirar hacia delante sin mirar atrás. Literalmente. Y es posible que las nuevas generaciones, acostumbradas a jugar a un tropel de títulos que bien podrían parecer películas por sus gráficos y sus historias, no encuentren nada atractivo en *Sonic Mania*. Pero es que, y sintiéndolo mucho lo digo, ***Sonic Mania* no va dirigido a esas generaciones ni muchísimo menos**. El nuevo título de SEGA es un canto a la nostalgia, un regalo para todos aquellos que éramos niños en los noventa y que nos pasábamos horas y horas recorriendo los vertiginosos niveles de *Sonic the Hedgehog* como si de una montaña rusa se tratase. De hecho, para los jugadores de la vieja escuela es uno de los videojuegos más esperados del año, sino el que más. Y somos nosotros los que estamos haciéndole publicidad gratuita a SEGA, clamando las ganas que tenemos de volver a coger los mandos para ponernos en la piel del erizo azul y sus carismáticos amigos, Knuckles y Tails, en una nueva aventura contra el dicharachero Robotnik. **El clásico de siempre, pero para qué necesitas más**. No es historia lo que hemos venido a buscar aquí, sino acción y diversión. Porque a muchos ni siquiera nos importaba la razón por la cual Robotnik robotizaba animales en primer lugar, ni nos importa ahora. Nosotros lo que queremos es saltar, correr, sentir la velocidad a través de los botones. Y *Sonic Mania* nos está prometiendo precisamente eso.

Sonic Mania va a estar programado para disfrutarse en la más alta definición. Podremos apreciar con total claridad una de las características más fantásticas del Sonic the Hedgehog clásico: **la paleta de colores**. Llena de luces, llena de energía, llena de vibración y de alegría. Así mismo, la tasa de frames convertirá la experiencia en toda una delicia, haciendo que los movimientos de los tres personajes jugables sean de lo más fluidos. Estos tres personajes son, como ya se ha mencionado, los más icónicos de la saga: **Sonic**, el erizo azul protagonista y que no necesita presentación; **Tails,** el adorable e inteligente zorro de dos colas que siempre acompaña en volandas a su mejor amigo en sus aventuras; y **Knuckles**, el equidna rival de Sonic cuyo punto fuerte son sus poderosos nudillos, con los cuales puede escalar paredes. Si bien sus habilidades siguen siendo las mismas de siempre, en el caso de Sonic se ha añadido la posibilidad de realizar su legendario *spin dash* sin necesidad de parar la acción, algo que es muy de agradecer ya que siempre se antojaba un tanto anticlimático eso de tener que detenerse para hacernos una bola, teniendo en cuenta la velocidad que caracteriza a la franquicia. Del mismo modo, los clásicos monitores que nos proveían de *power-ups* contarán también con diferentes escudos, cada cual con una función determinada, **escudos que se han convertido en objetos más realistas y que interactuarán con el entorno**.

“

SONIC TUVO LA FOTUNA DE ACERTAR DE LLENO NADA MÁS VENIR AL MUNDO

Vuelve la era de los 16 bits

—

Sonic Mania regresa a la era de los 16 bits y se proclama como el nuevo clásico de los años noventa, aun siendo lanzado en pleno verano de 2017. La nostalgia será el ingrediente principal de este título protagonizado por los tres personajes más queridos de la saga.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ



Sonic Mania es el heredero legítimo de la época dorada del erizo azul

En cuanto a las zonas presentes en el juego, ***Sonic Mania* será el Sonic clásico con más niveles en toda la franquicia**. Nos presentará tanto nuevas zonas como otras clásicas rediseñadas, como la mítica *Green Hill Zone* o la trepidante *Flying Battery Zone*. En cuanto a las nuevas incorporaciones, la que más se han empeñado en destacar es *Studiopolis Zone*, un nivel directamente extraído de las mentes más creativas que se encargaban de diseñar los niveles de Sonic the Hedgehog cuando éste era un titán imbatible. ***Studiopolis Zone* nos sitúa en una ciudad de cine**, literalmente; pantallas de cine, máquinas de palomitas, sillas de directores o cámaras clásicas con las que podremos interactuar para llegar más alto, más lejos o más rápido. Como dato curioso, Studiopolis es el estudio que se encarga del doblaje de los juegos de Sonic actuales, y las máquinas de palomitas que veremos en esta zona se basan en la SegaSonic Popcorn Shop, una máquina arcade expendedora que fue lanzada en 1993. También contará con referencias a *Spring Yard Zone*, de *Sonic the Hedgehog*, o a otros títulos de SEGA como *Daytona U.S.A.* o *Streets of Rage*, así como a la Game Gear. El otro nivel que se nos ha presentado es ***Mirage Saloon Zone*, una zona desértica que hace clarísima alusión al género western**. Y de nuevo, todos los tópicos de este tipo de cine los encontramos en este divertido nivel: taburetes de bar, pianolas y, por supuesto, revólveres que nos harán salir literalmente disparados. Los niveles tendrán dos actos, con un *mini-boss* seguido de un jefe final, y estarán acompañados por la impresionante música de **Tee Lopes**, un compositor que subía a YouTube remixes de canciones de la saga del erizo azul como hobby con una pasión tal que ha conseguido conquistar los corazones del equipo de SEGA, y no sin razón. Así que, de nuevo, la franquicia volverá a destacar en sus inimitables canciones, algo para lo que nunca ha tenido rival.

Sonic Mania actúa como si el resto de títulos que le preceden nunca hubieran existido. Un borrón y cuenta nueva en toda regla que cumple con la premisa de regresar al Sonic clásico. ***Sonic Mania* es, claramente, el siguiente eslabón de *Sonic the Hedgehog*, *Sonic the Hedgehog 2* y *Sonic 3 & Knuckles***. Así lo ha querido SEGA, y así lo está consiguiendo. Y eso se nota en algo tan aparentemente ínfimo como el hecho de que un escudo de fuego quemé la madera que atravesamos mientras nos protegemos con él, o que un escudo eléctrico nos atraiga hacia los imanes. Detalles lógicos pero que no se encontraban en los clásicos del erizo azul y que precisamente por eso convierten a *Sonic Mania* en el sucesor más digno que podíamos esperar. SEGA está empezando una nueva etapa rememorando aquella con la que comenzó todo.

Sonic Mania, en cambio, se aleja de esta idea tomando la forma de un videojuego de plataformas 2D tradicional, con un enfoque orientado a los amantes de este tipo de títulos en general, y dentro de esta saga en particular. Y a pesar del *hype* que está generando para con estos jugadores, eso no les ayuda a preveer un comportamiento fijo dentro del mercado actual, ya que estos jugadores no dejan de ser un mero nicho dentro de una población mucho más extensa. Ese es el motivo por el cual SEGA está muy atenta a todas las reacciones generadas por este nuvo título, reacciones que alcanzarán su tope una vez vea la luz el próximo 15 de agosto y tanto niños como adultos puedan hacerse con él y experimentar en sus propias carnes. No temen tanto por los nostálgicos, pero sí por los neófitos; ***Sonic Mania* puede ser el punto de inflexión definitivo para SEGA**, el nuevo alzamiento del mito que siempre ha sido Sonic, el erizo azul que está cada vez más cerca de tener, de nuevo, su gran momento de gloria dentro de esta vasta industrua.

Si algo se puede apreciar en el desarrollo de *Sonic Mania* es **un cariño y un cuidado sin iguales.** Por primera vez en muchísimo tiempo, SEGA se está preocupando realmente por su entrañable mascota y la está tratando con el respeto que se merece. Es por eso por lo que todo lo que rodea a *Sonic Mania* denota un interés que va más allá de lo económico y del entretenimiento. Con *Sonic Mania* SEGA pretende hacerle justicia al erizo azul que tantos corazones conquistó en los años noventa con apenas tres o cuatro juegos muy, muy bien planteados. Y aunque a estas alturas es complicado confiar en Sonic por miedo a darnos un golpe del que no nos recuperemos, yo no puedo evitar confiar plenamente en *Sonic Mania*. El *hype* que tengo con el juego es brutal,

Y no en vano estoy afirmando todo esto, pues el propio Takeshi Iizuka, del ilustre Sonic Team, ha asegurado que **la recepción y el éxito de Sonic Mania serán la clave para determinar el futuro definitivo del erizo azul**. Es decir, que si *Sonic Mania* falla, es posible que nos tengamos que despedir del muy aclamado Sonic, al menos durante un tiempo. La confianza depositada en este nuevo título es de una dimensiones tan vertiginosas que marcará la senda a seguir en un futuro por SEGA en lo que a Sonic el erizo se refiere.

SONIC MANIA



Lanzamiento
15 de agosto 2017
Desarrolla
Headcanon
PadogaWest Games
Género
Plataformas 2D
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
PC

> “ LA RECEPCIÓN Y EL ÉXITO DE SONIC MANIA SERÁN LA CLAVE PARA DETERMINAR EL FUTURO DEFINITIVO DEL ERIZO AZUL

Iizuka afirma que llevan décadas intentando agradar a una audiencia ingentemente grande con los videojuegos protagonizados por Sonic y que, de hecho, *Sonic Forces* nace de ese deseo. Tanto niños como adultos, SEGA procuraba llegar al mayor número de jugadores posible a costa de la integridad de su mascota, por lo que se ha podido ir viendo a lo largo de los años.

porque se lo ha ganado. Por primera vez siento que SEGA está cumpliendo con lo que promete y que no son todo palabras vacías. SEGA quiere hacernos un regalo a quienes la hicimos grande, y se está esforzando muchísimo para no decepcionarnos. Así que sí; yo, por mi parte, confío plenamente en *Sonic Mania*. **Porque tengo la manía de confiar en Sonic.**




ARTED
EL LEGADO PERDIDO

POR JUAN PEDRO PRAT



Tras el final de *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, poco podíamos imaginar que a Naughty Dog todavía le quedaban ganas de llevar a cabo una nueva aventura de una de sus franquicias más famosas. Y bien que han hecho.

Nathan Drake **no es el final** de *Uncharted*, puede ser el principio, pero no supone el punto y final de una saga que ha dado más de una alegría a millones de jugadores. Con un movimiento algo brusco, la desarrolladora *first-party* de Sony decidió que todavía había historias muy interesantes que contar dentro de esta marca, y que se podían hacer sin necesidad de tener al aventurero en primer plano.

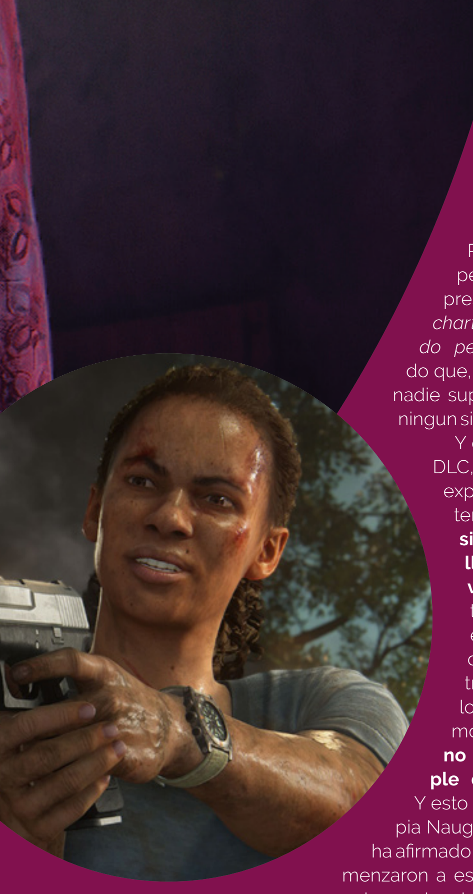
Uncharted: El legado perdido cambia completamente de tercio. No tendremos un protoagonista, sino que tendremos dos, y además dos mujeres de armas tomar. **Chloe Frazer** será la piedra angular de esta historia paralela y **Nadine Ross** la ayudará a encontrar una reliquia muy famosa. El combo de estos dos personajes supone un cóctel más que explosivo, pues dejando a un lado a Elena Fisher, son los personajes femeninos que más calado han tenido en cuatro entregas de la saga de Naughty Dog.

Más que un DLC

Hace más de un año que la cuarta entrega de *Uncharted* llegó a PlayStation 4 y todos pensábamos que tendríamos **un buen puñado de contenidos extra** ahora que le decíamos adiós a un personaje tan importante en la industria como es Nathan Drake. Y podríamos decir que nos dieron una de cal y otra de arena.

La desarrolladora planeó **todo un calendario de contenidos gratuitos** para *Uncharted 4*, pero no dejaban de ser meros accesorios para su modo multijugador. Este tipo de apoyo al juego se esperaba y es que el online mantenía viva la comunidad de una saga que ya habia tenido gran éxito en este aspecto. Pero los jugadores queríamos más.

Las últimas informaciones disponibles hablaban de que Naughty Dog no se pondría con el contenido extra para el modo campaña hasta que no estuviera lanzado el juego, es decir, **no se estaba trabajando en nada más que el propio título**. Los meses se sucedieron y poco se sabía de esa expansión o DLC que ampliaría la campaña de alguna forma. La sorpresa fue máxima



cuando en la PlayStation Experience de 2016 presentaron *Uncharted: El legado perdido,* contenido que, en un principio, nadie supo catalogar en ningun sitio.

Y es que no es un DLC, y tampoco una expansión. Quizá tenemos **demasiado miedo de llamarlo nuevo título** al estar tan cercano el lanzamiento de la última entrega. Con todo, lo que sí podemos decir es que **no será una simple descarga más**. Y esto viene de la propia Naughty Dog, la cual ha afirmado que cuando comenzaron a escribir la historia para esta aventura tuvieron muy claro que no podian limitarla a ser un añadido de algo más grande. Tenia que tener personalidad propia. Y así será.

A por el colmillo del elefante

De lo que no nos vamos a librar será de tener que dar con alguna reliquia de gran valor. En *Uncharted: El legado perdido* tendremos que encontrar el **Colmillo de Ganesh**, un objeto antiguo de oro forjado por el Imperio Hoysala.

Este objetivo común hará que Chloe y Nadine tengan que colaborar, pero entre ellas y su tesoro tendrán a un tercero en discordia. La zona de la India donde se desarrolla esta historia se encuentra en plena guerra civil debido a un instigador llamado **Asav.** Este autodenominado Señor de la Guerra también está tras el colmillo y hará lo que sea necesario para hacerse con él.

La leyenda de Ganesh pertenece a la grandísima cultura hindú y servirá como motor de una trama que pisa por primera vez entornos tan exóticos como los del sur del subcontinente asiático y sirve para introducir otras culturas en la saga de Naughty Dog. Según ha explicado la propia desarrolladora, cada actor en de esta aventura independiente **tendrá sus propios motivos para querer echarle el guante a la reliquia.**

El niño elefante

—

Ganesh es el hijo de los dioses Siva y Parvati. La leyenda cuenta que el dios Shani no quería mirar a la cara al recién nacido porque le haría daño. Cuando lo hizo, le explotó la cabeza . Para que no ocurriera más, Vishnu bajó a la Tierra, le cortó la cabeza a un elefante y se la colocó al niño.

Parajes nunca vistos en Uncharted

Si algo nos ha permitido hacer Uncharted, además de vivir aventuras irrepetibles, es el poder viajar **a decenas de destinos alrededor del mundo sin salir de casa**. Pocos son los escenarios que no se han visto representados en las aventura de Nathan Drake.

En el caso de esta expansión, la desarrolladora se ha trasladado hasta la zona de los **Ghats occidentales**, también conocidos como las montañas Sahyadri. Esta cadena montañosa tiene el pico más alto de toda la India: el **AnaiMudi,** de más de 2.600 metros de altura.

El trabajo realizado en *Uncharted: El legado perdido* ha sido tal que ha habido un total de **cinco equipos** diferentes trabajando en un mismo escenario. Esto ha dado lugar a paisajes muy diversos con **montañas y selvas** por explorar y también a escenarios enormes.

Según el propio estudio, esta aventura tendrá los **niveles más grandes** jamás vistos en la franquicia**.** Por la información que se ha compartido con los medios, hablamos de escenarios más grandes que el de Madagascar de *Uncharted 4*. Se trata de una gran zona central que se conecta con todas las demás a través de diferentes obstáculos. Con esto se diferencia muy bien del resto de entregas en las que cambiábamos de ubicación según fuese necesario para continuar la historia.

El legado perdido permanecerá en la india y nos dará **parajes llenos de viveza y de colores llamativos** y también muchos secretos y tesoros ocultos que solo los jugadores podremos encontrar.

Dos amigas a la fuerza

Una de las principales características de este nuevo *Uncharted* es que serán dos las protagonistas a las que acompañaremos. Y lo más chocante es que ambas son como el agua y el aceite. Una es **Chloe Frazer**, la pícara cazatesoros que ya ayudó a nuestro Nathan Drake durante su viaje al Himalaya. La otra es **Nadine Ross,** una implacable militar cuya mente cuadriculada le ayuda a conseguir todo lo que quiere.

Si lo pensamos friamente, **no conocemos verdaderamente a ninguna de las dos**. Chloe apareció brevemente en *Uncharted 2* como un posible interés amoroso de Drake y Nadie como villana venida a menos, por lo que profundizar en sus trasfondos podría darle a la saga un toque muy diferente, ya que ambas han sido concebidas como personajes **capaces de dar mucho más** si se les da el momento para demostrarlo. Los intereses de cada una están, también, poco claros,



Los Ghats tendrán tanto selva, como montañas, templos y zonas urbanas

Tras *Uncharted 4*
—

Para unicarnos correctamente, debemos señalar que los hechos que se cuentan en este episodio trascurren después del final de la cuarta entrega de la saga.

pero lo que sí tendrán que hacer será colaborar para llegar al objetivo que se han fijado.

Aunque puede pasar desapercibido, y antes de meternos a jugar de lleno, ya podríamos decir que el Colmillo de Ganesh **no es más que un catalizador** para presentarnos a estos dos personajes tan desconocidos, pero tan cautivadores.

La aventura que ha desarrollado ahora Naughty Dog tiene como objetivo **expandir el universo que ya han creado** dándole a sus personajes la posibilidad de crecer mucho más. Por lo que hemos podido ver en los tráileres que ha compartido PlayStation, Nadine y Chloe no se llevarán demasiado bien al principio, de hecho cada una tendrá sus reservas con respecto a la otra precisamente por la fama que las precede.

Este tira y afloja estará presente durante toda la aventura, porque una ex-cabeza de una corporación militar y una cazatesoros con bastante mano larga **no pueden hacerse amigas de la noche a la malana.** ¿O sí?

Tanto Chloe como Nadine son solitarias y no suelen necesitar de nadie para que les saquen las castañas del fuego. Puede que *Uncharted: El legado perdido* las haya puesto en una de estas tesituras en las que la mejor solución es gritar auxilio. Eso sí, cabe la posibilidad de que la ayuda que llegue no sea la que uno esperaba.

Las diferencias en cuanto a las protagonistas que estarán disponibles en esta aventura no solo las veremos en la parte narrativa, sino que en la jugable **también será palpable.**

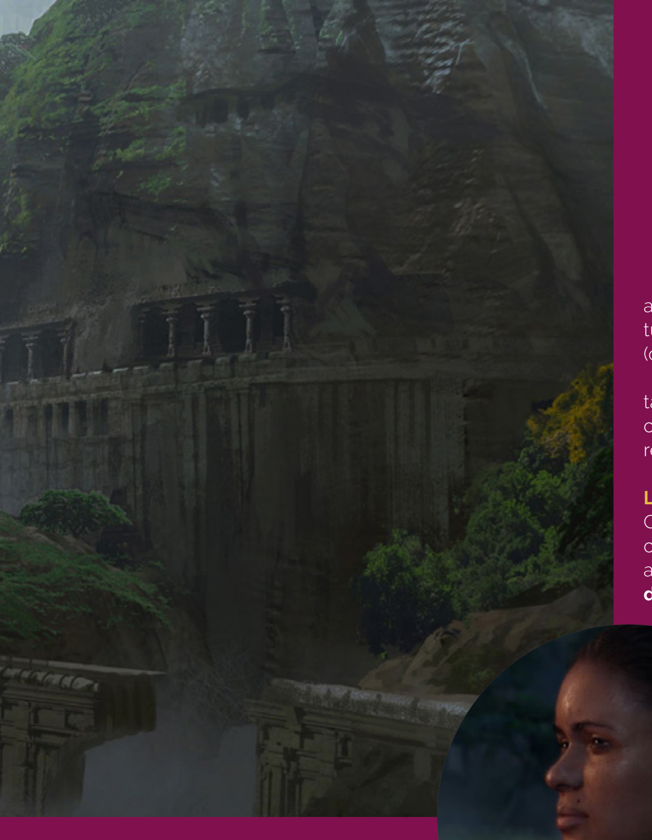
Las chicas son guerreras no es solo el título de un canción de Coz, sino que es un lema que llevar tatuado a fuego. Nadine Ross es una experta en el combate cuerpo a cuerpo y lo prefiere antes que empuñar un arma de cualquier tipo. Ya vimos cómo le dejaba las cosas claras a Drake en *Uncharted 4*.

Con Chloe pasa algo parecido, ya que la joven aventurera está más hecha a combatir con las manos desnudas que disparando. Eso sí, no dejaremos de ver tiroteos, ya que son la base de la explosividad que derrocha la saga.

Más mecánicas nuevas

¿Es esto un mero juego reciclado con nuevos personajes? No señor. *Uncharted: El legado perdido* se servirá tanto de las mecánicas nuevas introducidas en *Uncharted 4* como de otras creadas específicamente para esta aventura.

Lo poco que se ha mostrado del título a través de vídeos *gameplay* es que tendremos más opciones de salvar una situación. Podremos, como ya ocurre en muchos otros títulos, elegir ser más ruidosos o sigilosos. En conclusión, el ju-



gador tendrá más alterantivas a la hora de cruzar a través de alguna de las pantallas de esta expansión.

Junto a esto, también habrá armas nuevas y en muchos textos informativos se ha hecho hincapié en la **pistola con silenciador**. Puede parecer una minucia, pero es que resulta que es **la primera arma silenciosa que se introduce en toda la saga** creada por Naughty Dog. Está claro que buscan añadir un componente de sigilo multiplicado, ya que hasta ahora la única forma de cruzar a través de los enemigos sin que nos descubrieran era el noquearlos cuerpo a cuerpo.

Las bombas C4 regresarán, ya que fuero muy populares en el anterior juego, pero la verdadera novedad está en el **sistema de cerraduras.** O de forzarlas más bien.

El debut de *Uncharted: El legado perdido* nos presentaba a una Chloe ataviada con un velo para no ser reconocida. Su objetivo era alcanzar una azotea en medio de una ciudad asolada por la guerra y los lacayos de Asav. Uno de sus obstáculos es una puerta cerrada y para ello emplea una serie de ganzúas que le permitirán abrirse paso y llegar a su destino. Hasta ahora no habíamos visto un sistema tan "delicado" para acceder a una estancia, es decir, *Uncharted* **nunca se ha caracterizado por ser precisamente poco ruidoso a la hora de superar un obstáculo**.

Destronada

—

Nadine Ross viene de ver cómo su imperio militar se desmorona tras los hechos ocurridos en Uncharted 4. Shorline era su vida y ahora tendrá que embarcarse en otras aventurar para recuperar todo lo que ha perdido. Su preparación física la convierte en una oponente más que temible.

De lo que hablamos es que aquí se vuelve a dejar patente que no estamos ante una aventura más de Nathan Drake, que eso es cosa (casi) del pasado.

Y por último, y no por ello menos importante, también tendremos todo tipo de rompecabezas, más intrincados, más complejos para resolver y seguir avanzando.

Lo que dejamos atrás

Como comentamos al principio de este avance, una de las problemáticas que encontramos al ser conscientes de este contenido fue **¿dónde encaja?** No es un juego de pleno derecho, tampoco una expansión al uso (si no la comparamos con las de Blizzard, claro está). Al principio fue más complicado porque tampoco se sabí la duración exacta de la experiencia, algo que seguimos desconociendo.

A pesar de ello, Sony y Naughty Dog han dado pistas, o por lo menos nosotros queremos considerarlas como tal, para hacernos una idea de en qué eslabón de la cadena situar este *Uncharted: El legado perdido*.

Según las informaciones que se han hecho públicas, este contenido **estará a medio camino entre *Uncharted 4* y *Left Behind*, la expansión para *The Last of Us*.**

Lo que quiere decir esto es que El legado perdido tendrá una duración superior a las tres horas, que es lo que duraba, aproximadamente, la mini aventura de Ellie que nos contaba parte de su trasfondo y de su vida cuando todavía anda de pillerías con Riley.

En cualquiera de los casos, *Uncharted: El legado perdido* parece ser una aventura bastante completa, con una duración que satisfará a todos los seguidores de la saga. Eso sí, no nos podemos despedir de esta franquicia, ya que parece ser que en Naughty Dog **no están dispuestos a decirle a dios** a un a la franquicia que más alegrías les ha dado en los últimos años.

Podríamos terminar viendo algo parecido a lo que ha hecho Sony Santa Mónica con *God of War* y darle un vuelvo completo a la historia con personajes reconocidos de la saga. O volver a ver a Nathan Drake completamente diferente en un futuro titulo con un enfoque completamente distinto.

El Legado Perdido



Lanzamiento
22 agosto 2017
Desarrolla
Naughty Dog
Género
Aventuras
Plataformas
PlayStation 4
Multijugador
+4 jugadores





PULSA START

MARIO+RABBIDS
KINGDOM BATTLE

Ubisoft y Nintendo se alían para combinar varios de sus personajes más icónicos en un videojuego de estragia por turnos repleto de humor. Únete a Mario, Peach, Yoshi y sus compañeros rabbids para acabar con los enemigos que amenazan el Reino Champiñón.

por Borja Ruete

POR BORJA RUETE



Los Rabbids son personajes nacidos de la mente creativa de Michael Ancel

Nintendo lleva más de una década recorriendo su propio camino. **Los tiempos en los que competía de tú a tú con máquinas potentes se han esfumado**, pero en su lugar han optado por vías alternativas. Allá por mediados de la primera década de los 2000, GameCube vivía sus días finales en agonía. La última promesa para la consola, *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, se anunció también para su sucesora. Lamentablemente, las tiendas recibieron muy pocas unidades en su versión GameCube, hecho que causó muchas dificultades a los usuarios que querían disfrutar del juego en esa plataforma. Por su parte, Wii, la consola antaño conocida bajo el nombre en clave de Revolution, captó la atención de público y prensa al instante, aunque como ocurre cuando un concepto fresco se presenta ante el público, las criticas no se hicieron de rogar

Las esperanzas depositadas en Wii fueron considerables. Sin embargo, el problema que lleva arrastrando Nintendo es que las *third party* a menudo no se toman en serio el producto y acaban desarrollando títulos menores. A pesar de ello, empresas como Ubisoft sí apostaron por franquicias nuevas y personajes alternativos. Dejando un poco de lado Red Steel, recordado para la posteridad como uno de esos juegos que nos vendieron la moto valiéndose de actores que utilizaban el sillón para esconderse y el Wiimote para empuñar la katana, los más recordados son sin duda los Rabbids. **Son personajes nacidos de la mente creativa de Michael Ancel**, creador de *Rayman* y de *Beyond Good & Evil*. El talento francés concibió a estos curiosos personajes como parte del universo Rayman, pero a lo largo de los años, los graciosos conejitos se han independizado y han pasado a tener entidad propia y hasta una serie de animación para ellos solos. *Rabbids Invasion* se ha paseado por las televisiones y servicios online durante tres temporadas. En junio finalizó la última de ellas con un balance total de 78 episodios hasta la fecha.

Han transcurrido más de diez años desde el estreno de los Rabbids en Wii. Durante la pasada generación pasaron desapercibidos, hasta el punto de que parecía que nunca más iban a levantar cabeza. Suerte que **Nintendo Switch** está ahí para demostrar lo contrario. La flamante consola híbrida de la Gran N se destapó en enero, y casi desde ese instante comenzaron a escucharse rumores sobre un posible ***crossover* entre los personajes de Mario y los conejos de Ubisoft.** Incluso Michael Ancel revolucionó las redes sociales tras publicar una foto en la que aparecía con un desatascador en mano. Junto a la instantánea, una frase muy esclarecedora: “El día a día: tenía que arreglar la tubería y me he sentido rabbificado”.



Durante la apertura de la conferencia, antes incluso de que *Assassin's Creed: Origins* saliera a escena, Yves Guillemot se subió al escenario. El CEO de **Ubisoft siempre hace de sus conferencias una fiesta familiar**, quizá consciente de que la amenaza de un movimiento hostil por parte de Vivendi termine arrebatándole las riendas de la empresa. Los rumores dicen que este año podrían intentar hacerse con el accionariado mayoritario, lo que supondría el adiós de la familia Guillemot de la dirección de la compañía. En cualquier caso, todavía no se ha llegado a esos extremos, y esperemos que no lo haga nunca. Volviendo al E3, **el máximo dirigente de la firma gala apareció acompañado nada más y nada menos que por Shigeru Miyamoto**. El creativo japonés salió a escena empuñando una pistola personalizada de *Mario+Rabbids*; Yves Guillemot tomó otra en sus manos y ambos estuvieron unos segundos posando sonrientes.

Uno de los momentos más emotivos de la noche fue cuando presentaron al director del proyecto, **el italiano Davide Soliani. Se levantó de su asiento y no pudo evitar derramar alguna que otra lágrima**, y no es para menos. Para un desarrollador de videojuegos, trabajar junto a una leyenda como Miyamoto y proyectar su visión en una franquicia tan laureada tiene que ser una experiencia casi catártica.

El equipo de Ubisoft Milán se ha arriesgado al no proponer un concepto más enfocado a la acción. Las plataformas estaban igualmente descartadas, pues habida cuenta de que en Nintendo son maestros en estos menesteres, ¿para qué hacer lo mismo en Europa? Así las cosas, el Reino Champiñón de *Mario+Rabbids* conserva el aspecto colorido de siempre, aunque cambia todo el estilo de juego. No

Más claro, agua, aunque fíate tú de los comentarios de los desarradores en Twitter e Instagram. No olvidemos que el mismísimo Michael Ancel dijo que no habría nada de *Beyond Good & Evil* en el E3 2017...y lo hubo, ¡vaya que sí lo hubo!

El calendario siguió su curso y los rumores no cesaron. Era un secreto a voces que Ubisoft pretendía anunciar el juego durante su conferencia en el E3 de Los Ángeles. Lo que no acertaron las malas lenguas es el género del videojuego. **En un primer momento, se dijo que sería un RPG al estilo japonés.** Más tarde, quizá por el tono de las capturas que se filtraron, todo pareció indicar que se trataría de un juego de acción. Contra todo pronóstico, *Mario+Rabbids: Kingdom Battle* será un título de estrategia en tiempo real al más puro estilo *XCom*. Extraño cuanto menos, pues no es un género que suela agradar al público masivo.

es que sea tampoco algo nuevo, pues Mario y compañía han protagonizado todo tipo de videojuegos: plataformas, deportes, RPG, juegos de tablero...Recuerdo incluso un viejo título licenciado para PC que enseñaba mecanografía mientras Mario brincaba y acababa con los Goomba y los Koopa Troopa. Para más información, y hasta que en GTM publiquemos un re

> EN UN PRIMER MOMENTO, SE DIJO QUE SERÍA UN RPG AL ESTILO JAPONÉS

MARIO + RABBIDS



Lanzamiento
29 de agosto de 2017
Desarrolla
Ubisoft
Género
Estrategia
Plataformas
Nintendo Switch
Multijugador
2 jugadores

POR BORJA RUETE



portaje sobre tan curioso videojuego, os recomiendo buscar en Internet referencias sobre ***Mario Teaches Typing.*** Indiferentes no os vais a quedar seguro. Es un olvidado curioso.

La historia *Mario+Rabbids: Kingdom Battle* responde más o menos a los estereotipos habituales de la franquicia, salpimentados, eso sí, por el particular humor de los conejitos. El Reino Champiñón no tiene un día de paz: entre los secuestros múltiples de la princesa Peach, las maldades de Bowser y sus huestes tortuguescas y las avaricias de Wario y Waluigi, se acerca otra nueva amenaza, y no es Donkey Kong. Caminando por su ruta de siempre hacia el Castillo de Peach, **Mario observa el cielo irisado con extrañeza y descubre un vórtice gigantesco.** Casi al momento, los Rabbids emergen de él y la desgracia se cierne sobre el Reino. Para evitar la hecatombe, Mario, Luigi, Peach y Yoshi unen sus fuerzas con unos cuantos conejos díscolos para derrotar a sus enemigos

Lo nuevo de Ubisoft se desarrolla en dos espacios distintos: la exploración y los combates. Cuando estamos investigando los escenarios, el jugador no manejará a Mario, sino a **Beep-O.** Este robot con forma de aspirador Roomba es incapaz de luchar, pero sí servirá para una tarea muy importante: **es el único capaz de traducir la lengua de los conejos**, por lo que el fontanero y sus amigos podrán entenderse gracias a sus habilidades lingüísticas. También podrá recoger las monedas que están desperdigadas por los entornos.

La miga del juego está, no obstante, en los combates. **Durante las batallas podremos manejar a tres personajes diferentes.** Mario es obligatorio y deberemos tener al menos un Rabbid en la plantilla. El tercero, en cambio, lo seleccionaremos a nuestro gusto. Tal y como se apunta en el texto, el concepto es parecido al de la saga *XCom:* un sistema por turnos estratégicos en el que los personajes se mueven por medio de una especie de cursor.

Los escenarios cobran una importancia vital en la estrategia. Es por ello que estudiarlos con detalle antes de efectuar cualquier movimiento resulta esencial. Primero se desplaza todo el grupo de héroes y luego los enemigos. **El entorno está provisto de todo tipo de construcciones que podremos utilizar como coberturas.** En el caso de hallar a un enemigo escondido, tendremos un 50% de posibilida-

des de acierto, pero si el muro es demasiado alto la probabilidad caerá a 0. Sin embargo, las coberturas son destruibles y tendremos la opción disparar contra ellas para dejar al enemigo sin protección.

Si actuamos con inteligencia, podremos sorprender a los malos por la espalda. Por ejemplo, **una tubería nos sirve para trazar rutas alternativas y llegar a un destino que de otra manera tardaríamos muchos turnos en alcanzar.** Otra opción es impulsarse: si nos acercamos a un personaje aliado éste nos lanzará hacia una zona más allá de nuestro rango de alcance. En cuanto al equipamiento, dispondremos de armas de fuego, pero también podremos usar golpes cuerpo a cuerpo.

con las expectativas de los jugadores que esperaban una obra más focalizada en la acción. Al fin y al cabo, debajo de una apariencia simpática se esconde un producto complejo cargado de opciones jugables.

Mario+Rabbids: Kingdom Battle está previsto para el próximo 29 de agosto. Cuando Nintendo anunció sus planes para Switch, dejó claro que **no querían repetir los errores cometidos durante la época Wii U.** De ese modo, explicaron que querían que cada mes saliera un juego importante . Hasta ahora han cumplido con la promesa, y *Mario+Rabbids* será, junto a *Splatoon 2*, la obra a tener en cuenta este verano. Si eres un feliz poseedor de Nintendo Switch, tienes una cita con Mario y los conejos.

"

TANTO EN LO TÉCNICO COMO EN LO JUGABLE PARECE QUE VA A ESTAR A LA ALTURA

El grupo mejorará sus poderes, que se gestionarán a través de un **árbol de habilidades** que todavía no se ha desvelado. Por otra parte, también habrá una tienda de objetos.

Pese a que no se ha enseñado mucho de los **jefes finales**, está confirmado que habrá enfrentamientos de esta índole. En la demo mostrada durante el evento de Los Ángeles, vimos al grupo de Mario luchando contra un gigantesco Chomp Cadenas. Para derrotar a enemigos así deberemos usar bien la cabeza.

Gráficamente, el título luce colorista y bonito. Sin las pretensiones de las producciones más punteras, *Mario+Rabbids: Kingdom Battle* mantiene el aspecto visual de los juegos de Mario y lo combina con los personajes de Ubisoft evitando las estridencias.

En líneas generales, tanto en lo técnico como en lo jugable parece que va a estar a la altura. La duda que me surge es si **un género tan de nicho** va a cumplir

Los que todavía se estén peleando para hacerse con una de estas máquinas, puede que consigan el juego antes que el hardware.

Es posible que el formato físico esté de capa caída, pero **el ansia por las ediciones de coleccionista no ha parado de crecer en los últimos años.** Huelga decir que hay algunas tan exclusivas que su precio se dispara hasta límites insospechados; en otras ocasiones, se trata más bien de ediciones caras cuyo precio está poco justificado. En lo que se refiere a *Mario+Rabbids*, Ubisoft no ha querido dejar pasar la oportunidad de ofrecer una golosina en forma de edición de lujo. Por un precio recomendado de aproximadamente 95 euros, el comprador recibirá su copia del videojuego, un sobre con cartas coleccionables, la banda sonora original en formato físico y una figura de Mario Rabbid. Por otra parte, los jugadores que reserven el producto obtendrán un DLC llamado **The Pixel Pack**, o lo que es lo mismo, una serie de ocho armas exclusivas diseñadas con un toque muy retro. Nunca defenderé los contenidos descargables de reserva, aunque he de reconocer que las pistolas píxel tienen un encanto particular. Lo viejuno, que tira mucho.

Queda poco para regresar al Reino Champiñón. Mientras tanto, **prepara las armas, afina la puntería y traza la estrategia más adecuada.** Mario, Luigi, Yoshi y Peach se enfrentarán a un peligro desconocido, y mira que han tenido que lidiar contra criaturas extrañas de todas las naturalezas. En el próximo número tendréis el análisis en GTM, así que os emplazamos hasta la siguiente revista para comprobar si todas esas sensaciones positivas se han traducido en un videojuego de calidad.

No falta el modo cooperativo

—

Todavía no se han dado detalles, pero Ubisoft ha comentado que el juego incluirá un modo cooperativo para hasta dos jugadores. Se sabe que no será posible jugar a la campaña acompañado, pero podremos realizar ciertas misiones diseñadas para jugar con un amigo.



PULSA START

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

La última obra de Ninja Theory nos propone un título experimental que explora la condición mental de la psicosis y cómo ésta afectaría a una guerera céltica en un viaje vengativo por tierras nórdicas, que se verán siniestramente transformadas por su psique.

por Javier Bello

Un proyecto independiente con los valores de producción de un tripe A

Así es como define Ninja Theory a *Hellblade Senua's Sacrifice,* título que llegará el próximo 8 de agosto, siendo una obra en la que el foco del desarrollo ha sido la narrativa, la ambientación y la inmersión, en **lo que ha todas luces puede ser un experimento** que bien podría convertirse en un juego memorable o una mera curiosidad destinada a caer en el olvido.

La historia gira en torno a Senua, una joven guerrera de origen celta cuyo poblado ha sido arrasado y saqueado por vikingos. La experiencia fue **increíblemente traumática para la muchacha, que acusó un brote de psicosis**, distorsionando por completo el cómo percibe la realidad. Decidida a ajustar cuentas, pone rumbo al corazón del territorio vikingo, acosada constantemente por visiones y por voces, incapaz de diferenciar qué es real y qué no. Un viaje a través de un infierno de lo más personal.

Esta curiosa apuesta por parte del estudio nació del *boom* creativo de los títulos *indies* y el recuerdo de cuando antaño las grandes producciones corrían **riesgos con ideas y desarrollos que bien podrían no funcionar**. Desde el principio, Ninja Theory quería crear algo que se saliera de los cánones que se han estandarizado a lo largo de los últimos años, y contar una historia completamente centrada en su protagonista, su viaje y las sensaciones que experimenta. Es por ello que afirmaban la querencia de empaparse del espíritu de los estudios independientes, pero con el desarrollo de una gran super producción.

Originalmente, muchos pensaron que el título funcionaría en la línea de *Heavenly Sword,* al unirse al equipo algunos de los integrantes de su desarrollo, con un juego enfocado en la acción al igual que otras obras del estudio como *DMC* o *Enslaved.* Sin embargo, tras un primer tráiler y tras recapacitar sobre cuáles debían ser los pilares del juego, se desecharon varias ideas. Dado que **no querían depender de nadie para no empañar su concepto**, Ninja Theory decidió encargarse de la publicación y producción del juego además de su desarrollo, por lo que tuvieron un presupuesto muy limitado. De esta manera nacía el equipo que se encargaría de *Hellblade: Senua's Sacrifice*, un grupo de tan solo 15 personas que debería apretarse mucho el cinturón para conseguir que el resultado luciera como un tripe A.

Desde el principio, la base de todo el proyecto era contar la historia de una heroína que padeciera una enfermedad mental, y representar el cómo percibe el mundo a través de sus sentidos. Este concepto es algo extremadamente raro en el mundillo, por lo que su implementación tendría que convertirse en el punto fuerte del juego para conseguir ser algo único. **Ninja Theory acudió a los expertos para documentarse sobre la psicosis** como condición mental, para investigar cómo afecta en el día a día de quien la padece. El objetivo del equipo era representar fielmente sus síntomas y con-

POR JAVIER BELLO

Ansiedad, confusión y desesperación aderezadas con frenéticos combates



los aspectos fundamentales de su inmersión. Las personas aquejadas de psicosis ven distorsianada la realidad a través de alucinaciones y voces en su cabeza. **Para ellos, no es posible diferenciarlas de algo real**, y en general, se ven forzados a aprender a convivir con ello. En el caso de Senua, el trauma que le provocó la invasión vikinga hace que comience a percibir a estos invasores como seres infernales, y a medida que se adentra en tierras nórdicas, éstas son lugares de lo más siniestro y perturbador.

La inspiración para el mundo que percibe Senua en su viaje viene de Helhaim, el mitológico reino de la muerte de la cultura nórdica asentando en Nilfheim, uno de los nueve mundos de Yggdrasil. Es un lugar oscuro y lúgubre, destino de las más viles personas en el más allá. Tiene sentido por tanto, que para la protagonista este sea el aspecto del hogar de quienes destruyeron su vida.

Ninja Theory elaboró los escenarios y detalles de su mundo **basándose en construcciones nórdicas reales**, su orfebrería y los elementos que dotan de identidad a su cultura, para a continuación alterarlos añadiendo elementos de fantasía que pudieran asentarse en la realidad percibida por la heroína. De esta forma, la sensación que da, por lo que se pudo percibir en los tráileres y material promocional, es muy **similar a la ya vista en títulos como *Silent Hill*** y la transformación del mundo que nos rodeaba en su versión infernal. Sin embargo, con *Hellblade*, quieren ir un paso más allá.

¿Realidad o alucinación?

El estado mental de Senua le jugará malas pasadas constantemente. Numerosas voces nos acompañaran en nuestro viaje resonando a nuestro alrededor, mientras intentamos descifrar si lo que estamos viendo y experimentando es real o solo ocurre dentro de nuestra cabeza.

En primer lugar, probablemente la experiencia más perturbadora e inmersiva con la que quieren jugar serán **nuestros compañeros de viaje, la voces que le hablan constantemente a Senua** durante su travesía. Cada una de ellas tiene una personalidad y objetivos propios, y los comentarios y consejos que le dan al personaje varían mucho de una voz a otra. A esto se le juntan las alucinaciones del entorno que vemos, jugando con el concepto de ver imágenes de rostros u objetos al juntarse diversos elementos de un escenario desde una perspectiva concreta, tomando forma para funcionar como un personaje alucinatorio más, o una pista visual para la resolución de un puzle.

Sacar el máximo partido a la confusión de nuestros sentidos es una de las grandes bazas del título, junto con una ambientación opresiva, terror psicológico y ansiedad constante. **Es un viaje solo de ida al infierno, y el estudio quería reflejar eso a cada paso**.

No obstante, a pesar de toda esta excelente base, no hay que olvidar que estamos hablando de un juego, y **todo lo antes mencionado parece más relacionado con un filme de autor**. Esto es aún más cierto si tenemos en cuenta que el productor es Ninja Theory, estudio que se ha labrado su reputación con títulos de acción muy orientados al combate, y si bien tendremos altas dosis de épicas luchas en *Hellblade*, puede que no sea lo que los fanes de sus juegos esperen.

Uno de los primeros puntos a resaltar, es que **han apostado por un sistema de combate de corte realista**. No hay combos ni habilidades sobrenaturales, sino técnicas de esgrima y peleas donde se siente el peso de cada golpe. Esto último era de especial importancia, ya que Senua es de complexión ligera si la comparamos con los gigantescos guerreros nórdicos que afrontará. Por consiguiente, su estilo de lucha depende de ser rápida e ingeniosa a la hora de pelear, esquivando y fintando constantemente. Dispondremos de ataques ligeros, intermedios y pesados, así como bloqueos y contras. Su efectividad dependerá por completo de nosotros, ya que **no habrá árboles de habilidades, niveles de experiencia o poderes especiales**. Es un sistema enfocado por completo en nuestra destreza jugable.

Senua no aprenderá tampoco ninguna maniobra o golpe nuevo a lo largo de su periplo, tendrá abierto todo su set de movimientos desde el principio, y dependerá de nosotros el ser capaces de sacarle partido.

La cámara se sitúa en tercera persona sobre nuestro hombro, y nos permite visualizar fácilmente el escenario. Cuando nos hallamos en combate, podemos fijar a un objetivo, haciendo que la cámara se aproxime y siga los movimientos del enemigo, pudiendo movernos lateralmente con facilidad, así como entrar y salir de su alcance con soltura.

Pasando a mencionar **otro de los aspectos jugables de importancia**, tenemos los diversos puzles y acertijos que nos toparemos a medida que viajemos. Estos rompecabezas parece que se resolverán principalmente teniendo que localizar diversos elementos en el escenario que coincidan con runas o elementos que Senua percibe a través de su locura, relacionándolos al combinar diferentes estructuras, vegetación u objetos del escenario posicionándonos desde una perspectiva concreta.

> “
>
> COMBATES DIGNOS DEL ESTUDIO, UNA HISTORIA POTENTE Y UNA VISIÓN ARTÍSTICA ÚNICA

De esta manera, **la jugabilidad de *Hellblade* podría resumirse en tres apartados:** el tránsito y exploración entre una zona y otra donde nos asaltan todo tipo de visiones y voces, momentos para pensar resolviendo puzles, y secuencias de intensos combates. El punto negativo del conjunto es que el estudio confirmó que sería un juego corto, debido al bajo presupuesto y el ajuste de su duración para que la fórmula no se haga repetitiva ni se prolongue artificialmente.

A esto hay que sumarle que una vez completemos la historia, con todas sus sorpresas desveladas, no sabemos hasta qué punto merecerá la pena volver a ponerse en la piel de Senua, por lo que **la vida útil del título podría estar un poco en entredicho** y puede jugar en su contra de cara a su éxito comercial.

No obstante, dado que el proyecto se realizó con un bajo presupuesto, Ninja Theory puede salir del paso con tan solo vender unas miles de copias para recuperar su inversión. El objetivo secundario del estudio era comprobar la viabilidad de este tipo de proyectos en el mercado actual, para animar a otros a seguir sus pasos.

Hellblade: Senua's Sacrifice centra todos sus esfuerzos en su protagonista y su psique, para conseguir un personaje lo más realista posible y acorde a la condición mental que padece. Es una jugada arriesgada, ya que **depende mucho de enganchar en la experiencia e inmersión al espectador**, por eso mencionaba al principio de este avance que su éxito oscilará entre dos extremos. Personalmente, la valentía del estudio y la originalidad del proyecto me atraen especialmente, habrá que ver si en agosto la mayoría se siente como un servidor y permite darle alas a esta singular propuesta.

A precio de indie

—

Ninja Theory ha apostado todo a una experiencia de prácticamente un solo uso, al tener el máximo impacto la primera vez que la juguemos. Teniendo también en cuenta que consideraron a *Hellblade* como un proyecto indie, es normal que decidieran lanzarlo con un precio de esa categoría, costando 30€.



PULSA START

KNACK 2

Entonando el *mea culpa* y aprendiendo de sus errores, no enterrándolos. Así es como Mark Cerny, a la cabeza de SIE Japan Studio, resucita a *Knack* en una segunda entrega en la que los noventa están más vivos que nunca.

por Ángela Montanez

Paren las rotativas: resulta que Knack II es muy, muy divertido



Cuando Mark Cerny se presenta ante nosotros con una entrañable sonrisa de oreja a oreja, no podemos evitar sentir algo cálido en el pecho. Quien produjera grandísimos videojuegos de plataformas que han hecho historia, tales como *Spyro the Dragon* o *Crash Bandicoot*, se luce a sí mismo con toda la humildad del mundo. **Habla seguro pero nervioso al mismo tiempo**, deleitándonos con la breve historia de su mítica trayectoria. Y es entonces cuando llega el momento clave, aquel que tememos todos. Mark Cerny menciona el lanzamiento de *Knack* para PlayStation 4. El aire está enrarecido. No sabemos cómo reaccionar, pues es sabido que *Knack* no fue perfecto, ni mucho menos. Pero Mark Cerny, sin perder la sonrisa, admite que ese título contuvo tanta ilusión como errores y que él y su equipo, negándose a fingir que Knack nunca existió, decidieron convertirlo en lo que siempre habían querido que fuera. Y por eso existe *Knack II*. **Y vaya si le damos las gracias por existir.**

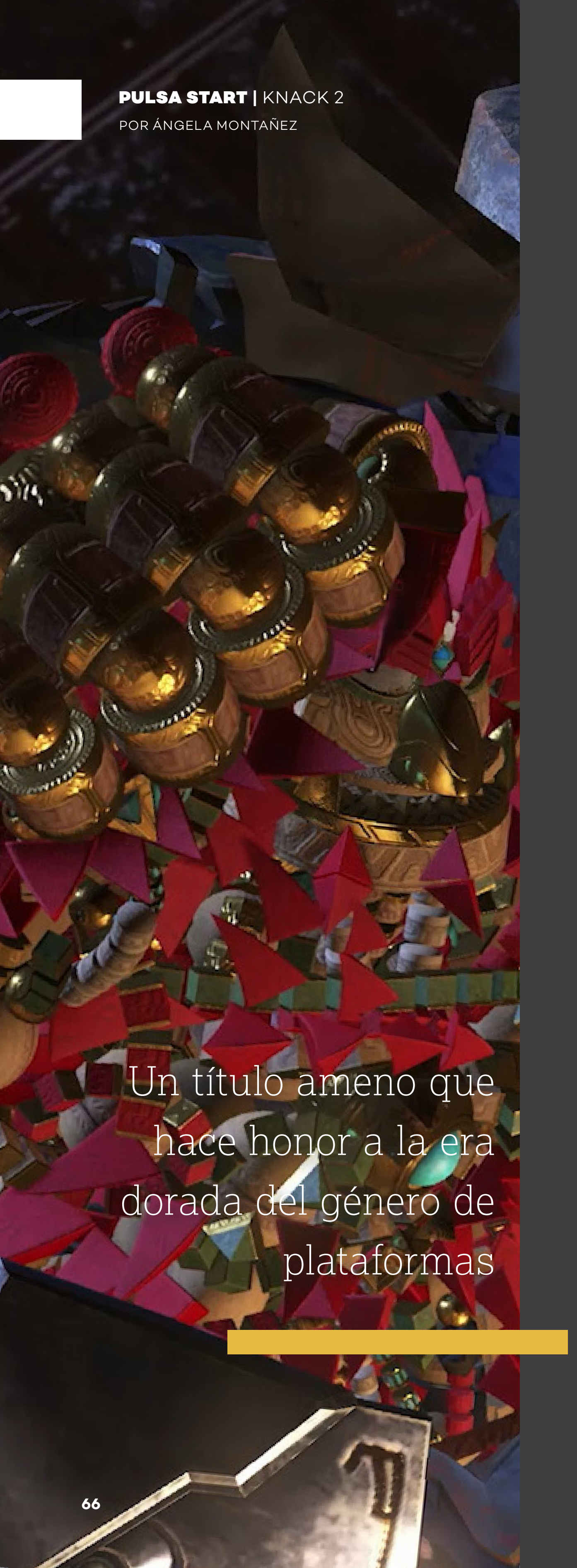
Mark Cerny nos habla con total conocimiento de la cantidad de inconvenientes que presentaba el primer *Knack*. Y no es para menos, ya que él estuvo muy involucrado. Pero el caso es que insiste en lo imperdonables que fueron algunos de los fallos del juego, como los controles o su excesiva simpleza. Y también incide en lo mucho que adora el género de plataformas 3D, por si no ha quedado lo suficientemente claro con su legado. **Por eso quería que *Knack II* hiciese justicia tanto al género como al título en sí**, y es por eso que en esta nueva entrega nos encontramos con muchos más elementos dignos de un videojuego de plataformas. La típica aldea afable donde todos te conocen. Los típicos compañeros que caminan a tu lado de forma tranquila y sosegada mientras tú exploras el terreno. El típico enemigo casual que aparece de vez en cuando a tocar las narices para que te desenvuelvas con los puños. Las típicas cajas llenas de todo aquello que necesitas para tu viaje, puestas ahí para que las destroces. Un reducto de naturaleza que esconde algún que otro camino laberíntico para que domines el control que descansa entre tus manos. Por alguna razón, sientes un repentino antojo de jugar a *Spyro the Dragon*. A *Crash Bandicoot*. A *Jak and Daxter*. Estamos a mitad de 2017 pero sientes que has vuelto a ser el benjamín que eran en los años noventa. Vuelve el género que tanto amábamos. **Vuelve la nostalgia**. Vuelven los plataformas en 3D, y lo hacen mejor que nunca.

La leyenda de Mark Cerny

—

Desde que se inició en la industria de los videojuegos con 17 años, Mark Cerny se ha convertido en toda una leyenda de la industria, estando detrás de muchos grandes títulos como *Spyro the Dragon*, *Crash Bandicoot*, *Ratchet & Clank* o *Jak and Daxter*, entre tantísimos otros.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ



Un título ameno que hace honor a la era dorada del género de plataformas

A pesar de que *Knack* fue una propuesta sumamente atractiva para el lanzamiento de la PlayStation 4, que por aquel entonces se estaba luciendo ante el mundo con su imperial presentación en sociedad, la crítica no sucumbió a los encantos que encerraba tras una apariencia bastante banal para la videoconsola en la que iba a hacer acto de presencia. Pareciera que estaban rescatando un videojuego olvidado de PlayStation 3 para que alguien lo jugase de una vez por todas al plantárselo en la cara, pero no pudo ser. Y *Knack* podría haber pasado fácilmente al olvido, si es que no está ya en el cajón olvidado de cientos y cientos de jugadores. Algunos de ellos ni sabían que existía, para qué nos vamos a engañar. Sin embargo, ***Knack II* es una secuela tan atractiva que no puedes evitar dejarte seducir por ella**, a pesar de que sepas de dónde proviene. Porque si bien nos encontramos al mismo personaje con las mismas características, *Knack II* bebe de otras fuentes de la eterna juventud. Y no hablo sólo del género de plataformas en sí.

Insisto en el monazo de recuperar el disco de *Jak and Daxter* y explorar un mundo que me sé casi de memoria, pero eso no quita que *Knack II* también tenga ese aire a *God of War.* Un personaje que se mueven alrededor de un mundo que no conoce. Que explora y descubre. *Knack II* tiene historia, tiene laberintos y tiene puzles que tendremos que resolver con la ayuda de la nueva característica de su protagonista: la capacidad de cambiar de tamaño según le venga en gana para poder acceder, así, a rincones imposibles. Pero la auténtica magia de *Knack II* sigue residiendo donde Mark Cerny y su equipo querían: **en repartir yemas**. Y eso es lo que más me atrajo de su premisa. Echaba mucho de menos un título de esos en los que manejas a un personaje que se pasea felizmente por un vasto terreno inexplorado y que a la mínima que se encuentra con un enemigo, puñetazo en la cara y a seguir con la vida. Y *Knack II* es muy bueno haciendo precisamente eso. Del mismo modo, el sistema de salud también ha sido mejorado para que no nos confiemos demasiado; recibir golpes nos hará perder piezas y, por ende, ir menguando, por lo que tendremos que tener mucho cuidado y no centrarnos excesivamente en el ataque. Tendremos que aprender a defendernos, a ser estrategas del combate, pensando rápido y actuando en el momento justo. Pero no será complicado, ya que la combinación de botones está muy bien situada en el mando de la PlayStation 4 y es muy sencillo acostumbrarse al control del personaje con apenas un par de minutos de juego. En cuanto te enseñan un nuevo movimiento, en seguida eres capaz de dominarlo gracias a una jugabilidad inteligente y, al mismo tiempo, simple. **Simple de las que gustan, de las que no te infravaloran**.

Knack II, en su modo individual, es un título muy, muy disfrutable. **Pero es en su modo cooperativo donde saca a relucir todo su potencial y donde más detectamos el factor nostalgia**. Porque este modo cooperativo está creado para aquellos chavales que no quieren cogerse de la mano para salvar al mundo, sino para quienes disfrutamos tocándole las narices al segundo jugador.

Knack II, en su modo cooperativo, divide al personaje principal en dos: él mismo y su propia versión azulada. Y a partir de ahí, uno es libre de hacer lo que le venga en gana. Avanzaremos sin problema a través de las diferentes fases del juego, recolectando piezas y luchando contra los enemigos que nos planten cara. Pero, si por un casual nos apetece zurrarle la cara a nuestro amigo, bienvenida sea esa yoya. No le haremos un daño significativo al segundo jugador siempre y cuando no nos vengamos demasiado arriba. Pero si por un casual le sorprendemos con una serie de puñetazos rápidos, éstos no sólo le harán daño sino que harán que las piezas que salgan de él hieran a los enemigos que estén por los alrededores. De igual manera, el puñetazo supremo del personaje principal servirá para convertir a su compañero en un proyectil dirigido a los enemigos que nos acechen en ese momento. Algo que me retrotráe a aquel *Streets of Rage* de la Mega Drive, en el que podías partirle la cara a tu compañero en el modo cooperativo y, si te daba por lanzarlo por los aires, su cuerpo podía servir de arma arrojadiza contra los macarras que venían dispuestos a zurrarte. **El competitivo que molaba, el que consistía en colaborar a la vez que competías**. Aquel en el que, si tu amigo se lucía más que tú en el juego, una vez había acabado todo te lanzabas de lleno hacia él por pura envidia sana. Y de eso está lleno *Knack II*.

Así con todo, esta entrega no deja de ser un título sencillo dentro del género. *Knack II* está pensado para niños y mayores que disfruten de los plataformas 3D más simples y dinámicos de la industria. Un videojuego perfecto para desconectar durante una tarde y pasar el rato explorando terrenos y repartiendo temas a mansalva de vez en cuando. Pero eso era lo que dominaba la industria de los videojuegos en los años noventa; lo sencillo y lo fácil. ***Knack II* es básico, sí, pero lo sabe**. Al contrario de lo que ocurría con *Knack*, que pretendía ser más de lo que podía aspirar a ser, *Knack II* no pretende llegar más lejos de las limitaciones que sabe que tiene. Mark Cerny y su equipo ya han aprendido de sus errores y ahora no sólo han puesto su cariño en un videojuego que quieren que destaque; han puesto todo su cariño en un título que quieren que entretenga y que nos haga felices.

"

KNACK II ES BÁSICO, PERO LO SABE. PRETENDE ENTRETENER SIN LLEGAR MÁS ALLÁ DE SUS LIMITACIONES

Un videojuego no siempre tiene que quedarse en nuestros corazones por sus grandes historias o sus emotivas escenas. Ni por su excelente jugabilidad o su intachable música. A veces sólo hace falta la fórmula adecuada para que un videojuego, con todos sus elementos pulidos lo suficiente para sacar un notable, **nos divierta**. Y *Knack II* lo ha conseguido con creces.

KNACK II



Lanzamiento
12 de octubre 2017
Desarrolla
Bethesda
Género
Survival-horror
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
2 jugadores



"Hay ganas de ver lo que hace Kojima tras dos décadas de Metal Gear"

En esta entrevista nos centramos en el momento actual que atraviesa la prensa del videojuego a nivel nacional, desde el punto de vista de un periodista como es nuestro invitado, quien además cuenta con una amplia experiencia en medios del sector. ¿Comenzamos?

POR GAMER ENFURECIDO

El de Nacho Requena es un nombre que resuena a lo largo y ancho de internet pero que, al mismo tiempo, cuesta ubicar. Periodista, escritor y experto en la saga *Metal Gear,* este sevillano de 28 años es conocido por sus colaboraciones constantes en el mundo de la prensa del videojuego nacional. Ya sea con varios textos en grandes medios como Meristation o ADSL Zone, o con sus intervenciones en diversos *podcast* y programas de radio como Marca Player DX, nuestro invitado se ha convertido en **una figura influyente.** Sobre todo, en el ámbito de la saga *Metal Gear,* ya que además de periodista, su faceta como escritor y sus conocimientos sobre la saga le llevaron a escribir el libro *Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss,* que lleva miles de copias vendidas en todo el mundo.

Además, cuenta con una gran experiencia como jugador de videojuegos, y es que desde muy joven cultivó el gusto por la gran Sega Megadrive y algunos de sus títulos más icónicos. Aunque entre nosotros y el señor Requena hay cientos de kilómetros, Skype nos ha permitido conocerle un poco más.

GTM (Gamer Enfurecido): Nacho Requena, un placer.

Nacho Requena: Gamer Enfurecido, encantado.

G: Vamos a comenzar por lo básico. ¿Tú quién eres? Hazme un pequeño resumen de tu currículum.

NR: Hostia, es la mejor pregunta que me han hecho nunca. No me esperaba esto de primeras, pero sí que te puedo resumir diciendo que soy un *junta-letras* como tengo puesto en mi biografía de Twitter porque eso es lo que soy. Siempre se ha dicho que *junta-letras* es un término despectivo, pero a mí me encanta porque refleja realmente bien lo que es cualquier persona que haya salido de una facultad de comunicación y especialmente de una licenciatura de periodismo. Porque es que su trabajo es ese, juntar letras, la única diferencia es que tiene que hacerlo de forma coherente y con cohesión. Esa sería mi definición, más allá de esto soy un periodista que ha estado en muchos medios especialmente en aquellos centrados en el mundo del videojuego.

G: ¿Qué medios destacarías de tu trayectoria en la prensa del videojuego?

NR: Pues yo empecé escribiendo en un antiguo blog/foro que se llamaba ESpalPSP que seguro que algunos de los lectores se acuerdan porque al principio se dedicaba a sacar noticias sobre los juegos que salían para PSP. Entonces, yo empecé escribiendo posts en el blog y también algunos artículos en el foro, después recalé en "Es la última" que más tarde pasó a ser GameIt y finalmente a finales de 2008 surgió una idea. La idea por la que realmente salió mi nombre a la luz que fue NoSoloGeeks junto a Enrique García ex-miembro de Meristation y actualmente en Vandal. A comienzos de 2009 fundamos NoSoloGeeks que fue una web creada bajo la idea, en aquel momento, de hacer algo que precisamente ahora hace todo el mundo, aunar videojuegos, cine y series. Nos fue realmente bien con ella, tan bien que en diciembre del año 2009 nos dieron el premio periodista Antonio de la Torre a la mejor web periodística andaluza por encima del correo de Andalucía, de ABC y de auténticos mastodontes de la prensa española. Nos quedamos alucinados.



Nacho Requena en plena firma de ejemplares de Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss

G: Te has llamado a ti mismo junta-letras, pero por lo que tengo entendido eres más que eso, también eres escritor ¿verdad?

NR: Así es, también me da por juntar letras en libros (risas). Tengo dos libros ya, uno es una investigación académica realizada con el grupo de investigación periodística de la universidad de Sevilla, donde escribo un capítulo centrado en el mundo del videojuego y en el mensaje audiovisual que transmiten determinados videojuegos, y después ya el segundo que quizás sea el más conocido a nivel comercial que es *Metal Gear Solid: El legado de Big Boss.*

G: Tras mirar un poco toda tu trayectoria me surge una duda, ¿Ahora dónde estás?

NR: Pues digamos que mi vida lleva ligada al grupo ADSL Zone desde el año 2014, en abril de ese año entro en el grupo y desde ahí hasta ahora he estado dentro. Antes también estuve colaborando con la gente de Unidad Editorial, tanto en Marca Player como en el periódico El Mundo, siempre sobre videojuegos. Después estuve en ZonaRed y finalmente acabé en ADSL Zone donde puedo decir que vivo de lo que hago con

ellos. Empecé con GamerZona, luego con otra web de cine, series y televisión, finalmente en una de ciencia y cultura, y ahora me dedico a comunicación corporativa dentro del grupo.

G: Echando la vista atrás parece que te has ido alejando del mundo de los videojuegos en el ámbito periodístico ¿Es porque juntar letras para hablar sobre videojuegos no da dinero?

NR: Digamos que es cierto lo que comentas, me he ido alejando sin querer en el ámbito profesional, aunque ahora he vuelto un poco con mi incorporación Meristation. Esto se debe a que dentro del grupo te vas moviendo de página en página web y te vas adecuando a otros campos en los que también tienes conocimientos o habilidades para poder ser medianamente competente, como puede ser en mi caso con la cultura, la ciencia o cine y series. La respuesta a la pregunta es sí, vivir de los videojuegos en España es realmente difícil. Muchas veces se escuchan quejas en las redes sociales del tipo *"Sólo nos queréis para colaboraciones"* es que todo el mundo escribe colaboraciones, yo sin ir más lejos soy autónomo y facturo todos los meses los artículos que escriba y las piezas que hago, de eso vive casi todo el mundo dentro del sector de los videojuegos.

G: Una vez establecido el contexto de con quien estamos hablando y de haber repasado un poco tu currículum, me da la sensación de que la imagen general es de un batiburrillo de cosas mezcladas. Me queda claro que eres periodista, que has sido junta-letras en varios medios de videojuegos y que tienes dos libros, uno de ellos sobre *Metal Gear Solid*, vayamos por ahí. ¿Ese libro de qué trata?

NR: Pues con el libro de *Metal Gear* la idea fue hacer un repaso a la saga, pero dentro de ese repaso centrarme en la vertiente cinematográfica de Hideo Kojima. Kojima siempre dice en sus entrevistas e incluso en su biografía de Twitter, que él está hecho un 70% de películas y un 30% del resto de cosas, jugando con el hecho de que el cuerpo humano es un 70% agua. La idea era plasmar como esa influencia cinematográfica ha funcionado dentro de la saga *Metal Gear*, tanto dentro de los dos primeros juegos de MSX como en el último en particular, ya sea *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* o *Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots.*

G: Para que le quede claro al lector ¿Cuál es el *Metal Gear* favorito de Nacho Requena?

NR: Hostia, esta pregunta tiene truco porque siempre lo digo mi *Metal Gear* favorito es el primero de Playstation. Principalmente porque fue con el que entré en la saga en el año 1998, pero el que creo que es el más redondo es *Metal Gear Solid 3: Snake Eater,* que salió en Playstation 2 y nos narra la vida de Big Boss presentando a su mentora The Boss. Diría que es el más redondo en todos los sentidos, pero como ya he dicho *Metal Gear Solid* es mi favorito por ser el juego de mi infancia.

G: Una pregunta importante para tener en cuenta la respuesta de la anterior sería... ¿Los has jugado a todos?

NR: Sí, he jugado a todos de cabo a rabo. Desde los primeros de MSX hasta los ACID, e incluso he jugado a los juegos para móviles japoneses. Es un poco enfermo la verdad (risas).

G: Siendo la saga Metal Gear el retoño de una mente tan grande y tan polémica como la de Hideo Kojima. ¿Qué opinión te merece él?

NR: Kojima es buen tio, esto lo digo a nivel personal. Es un tipo muy cercano, amable, y tiene un trato muy cordial siempre cuando lo tienes cerca. Lo que si es cierto es que en los últimos años quizás su papel en la industria de los videojuegos se ha visto más centrado en la vertiente del *marketing* que en la de diseño de videojuegos, y creo que casi todo el mundo estará de acuerdo. Con esto no quiero decir que no haga diseño de videojuegos, pero sí es cierto que su trabajo se ha especializado bastante en cómo vender un juego, lo cual lleva a rajatabla en su cuenta de Twitter o con las conferencias y entrevistas, ya que sabe venderse muy bien.

G: Hay por ahí un rumor que ha llegado a mis oídos, y que dice que puedes hablar con Hideo Kojima siempre que quieras. ¿Qué tiene de cierto esto?

NR: (Risas) Eso es verdad al 99,9% y no puedo decir más. (Risas)

G: Vale, me queda claro. Siguiendo un poco con el tema de la franquicia *Metal Gear*, voy a meter el dedo en la llaga... Cierto personaje de la prensa del mundo del videojuego dijo hace tiempo que *Metal Gear Solid V* era el mejor juego de la saga...

NR: No es el mejor ni lo puede ser en la vida. Es un muy buen juego, pero como *Metal Gear* flaquea en casi todo. La saga está caracterizada por tener unas señas de identidad como son las cinemáticas largas, conversaciones pesadas y profundas, y sobre todo una jugabilidad muy encauzada, que deja pensar al jugador, pero le obliga a pensar por un camino determinado. Sin embargo, *The Phantom Pain* pierde estos puntos de vista, aunque es cierto que el primer capítulo del juego si se acerca más a eso, pero conforme pasa al capítulo dos se pierde en un batiburrillo de ideas y es por donde recibe todas las críticas de los fans. Esto a día de hoy ya sabemos que fue porque como dijo Kojima, se marchó de Konami y no dio tiempo a terminar el juego, es algo que se nota. No creo que un *Metal Gear* que no está terminado pueda considerarse el mejor.

G: Ahora que Hideo Kojima ha dejado Konami. ¿Qué futuro le auguras a ambos?

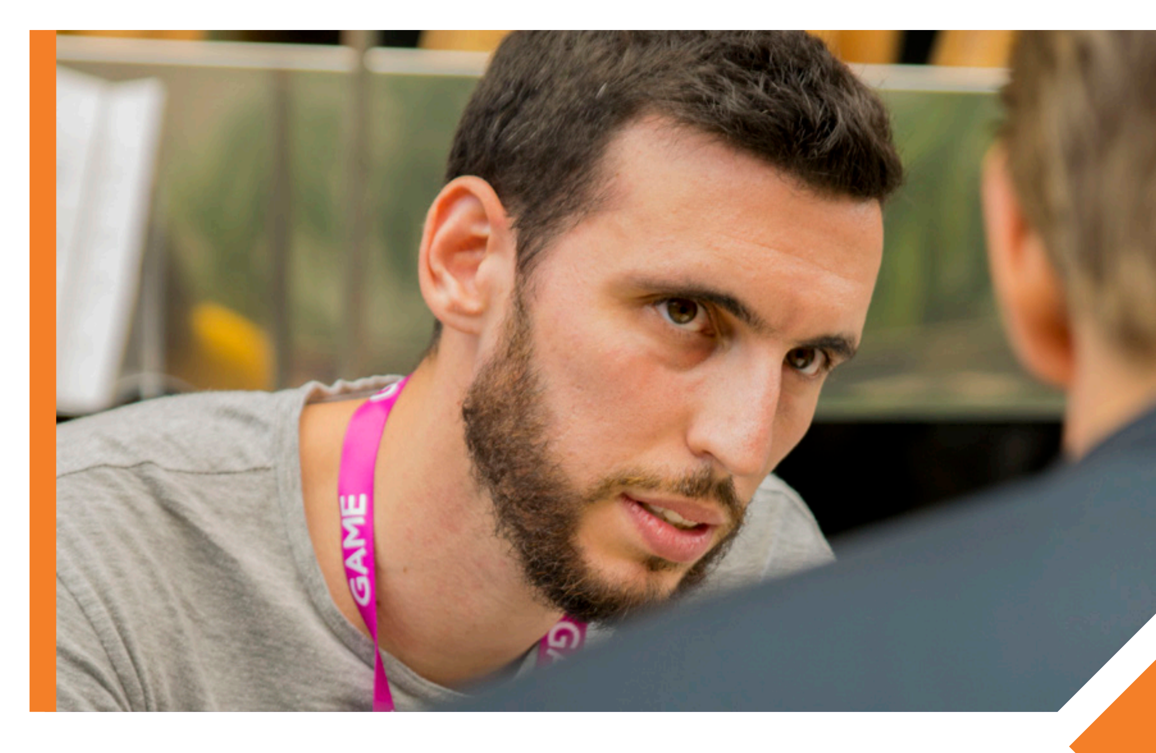
NR: Pues Kojima en este sentido lo bueno que tiene es que cuenta con el apoyo de Sony. Su estudio es muy pequeño, aunque la gente se piense que están trabajando con mucha gente en *Death Stranding*, pero avanza por buen camino el juego y eso es lo importante. En cuanto a Konami, se ha visto con la salida de Kojima que está dejando un poco de lado los videojuegos. En parte es lógico, la empresa en Japón vive de



Los rumores dicen...

—

Nacho Requena es uno de los pocos periodistas españoles con contacto directo con Hideo Kojima. Aunque esto es cierto en tan sólo un 99,9%, según el propio Nacho.



las máquinas de pachinko y saca mucho dinero desde ese campo, así que veo lógico que se quiera centrar en eso mientras deja de lado los videojuegos. Aunque no descarto que al fin y al cabo siga produciéndolos y desarrollándolos en el futuro, que *Metal Gear: Survive* está ahí e igual nos sorprenden.

G: Hace poco, en el último E3, hemos podido ver como Kojima se presentaba allí sin una conferencia, sin nada nuevo entre manos más que vender merchandasing. ¿No te parece un poco pretencioso y egocéntrico?

NR: Sí, es lo que he dicho antes. Parece que la figura de Kojima ha virado un poco hacia un ente de *marketing*, alguien más centrado en el plano mercado-técnico que en el propiamente creativo. No creo que sea malo, pero yo he echado en falta que se mostrara algo de *Death Stranding* en este E3. Quizás estarán guardándolo para más adelante, por todo aquello de que Sony tiene ferias hacia finales de año como puede ser la Playstation Experience. Pero bueno es cierto que es raro, se podría decir que está adquiriendo otro rol.

G: Se lo podrías preguntar... (Risas)

NR: Pues sí, sí que podría... (Risas). Pero oye lo que me dicen es que el juego avanza por buen puerto y eso es lo importante. Creo que todos tenemos muchas ganas de ver lo que es capaz de hacer Hideo Kojima después de dos décadas haciendo *Metal Gear*, aunque tuviera entre medias alguna que otra producción, realmente hay ganas.

G: Sí, y además que se le va a dar completa libertad para este nuevo juego así que...

NR: Es que es eso, tiene fondos para desarrollar lo que quiera, experiencia y plena libertad.

G: Bueno, además de escritor y de todo esto que hemos visto relacionado con la saga Metal Gear y con Kojima, eres periodista y has militado en varios medios de prensa del videojuego. ¿Qué te parece la nueva situación de Meristation como uno de los medios españoles más grandes en este ámbito?

NR: Me parece que han sufrido un cambio necesario. Meristation ha tenido problemas internos, demasiados, diría yo, que han hecho que pierda el liderazgo de la prensa del videojuego. Ahora mismo 3D Juegos les supera y compite codo a codo con Vandal. Entonces yo creo que esta caída de Meri, por la que ha tenido incluso cuantiosas pérdidas económicas, necesitaba ya dar un vuelco y cambiar la situación. Necesitaba que alguien tomase las riendas, alguien que de verdad supiera manejar esto. El grupo Prisa ha confiado en Salva Fernández, y desde que cogió las riendas de la página web en marzo, parece otra. Es más, no lo digo yo lo dicen las estadísticas. Estas estadísticas hablan de que en los últimos cuatro meses han tenido más visitas que en los últimos doce, es decir que han obtenido los mejores números del último año. Esto quiere decir algo, que viene a ser que lo están haciendo bien, al fin y al cabo. ¿Qué es lo que había que hacer bien en Meri? Pues yo creo que es muy sencillo, es más, creo que cualquier persona que siguiera en Twitter o en Facebook, o que simplemente viera el contenido editorial del medio sabía qué

es lo que no había que hacer. Quizás el qué hacer es más difícil de apreciar, pero la gente sabe siempre qué es lo que no tienes que hacer, y esto era, por ejemplo, no inundarnos con tetas la timeline de Twitter, porque ya eran invasivas, no sacar artículos mamporreros desde el punto de vista de buscar el clic fácil. Por ejemplo, lo primero que hizo Salva fue cargarse la sección de APM donde siempre aparecía una chica en paños menores. A mí eso me parece algo excelente, no por nada, sino porque creo que a estas alturas de la película dentro de la prensa del videojuego tenemos que prescindir de bastantes síntomas machistas que existían en el pasado, y ese creo que era uno. Cosas como esta han sido las que han hecho que Meristation cambie y vaya de nuevo para arriba.

G: Dejando el tema de Meristation a un lado. Actualmente militas en ADSL Zone según tengo entendido. ¿Por qué esta web? ¿Cuál es tu función en ella?

NR: El grupo ADSL Zone, aunque parece desconocido a simple vista es el grupo tecnológico que más visitas mueve a nivel nacional. Es increíble, cuando tienes las estadísticas a mano te enteras de la cantidad de visitas que genera. ADSL Zone está muy bien diversificado, tiene portales de muchos tipos: *software*, móviles, una de las más conocidas que es la página de test de velocidad, etc. Después tiene la principal que es ADSL Zone que hace cinco o seis millones de visitas mensuales que es una auténtica barbaridad. Entonces, cada web tiene su cometido, yo ahora mismo se podría decir que estoy en comunicación corporativa porque también el grupo tiene acuerdos con otros grupos económicos a los que se les lleva la comunicación. En este sentido yo estoy en uno de ellos.

G: Para los que no se lleven bien con los tecnicismos ¿Qué es exactamente lo que manejas?

NR: Pues manejo la página web y los comunicados de un grupo específico. Lo que sería el contenido editorial también.

G: Además de todo esto, hace poco he oído que también colaboras con desarrolladoras de videojuegos.

NR: Pues sí, lo que hago es que dentro de los Playstation Talents, concretamente en Sevilla, en "El Cubo", estoy intentando ayudar a nivel de comunicación, sobre todo. Básicamente, les doy una mano porque creo que todos tenemos algo que aprender. Yo aprendo muchísimo de ellos y creo que ellos aprenden de mí, creo que eso es lo importante de esta vida. Que tengas que aprender de las personas porque aquí nadie nace sabiendo, nadie es un genio y lo importante es ir adquiriendo conocimientos. Y yo disfruto muchísimo cuando voy por allá y los veo programar, los veo diseñar, los veo crear y yo al fin y al cabo les explico cosas de lo mío, y ellos creo que también disfrutan de mí. Es más, tengo una relación cojonuda con muchos de los estudios de allí y podría decir sin equivocarme que los considero amigos míos.

G: ¿Algún estudio en particular que destaques de la incubadora de talentos de Playstation en Sevilla?

NR: Sí, en este caso destacaría TieSoft y Gunstar Studio, estos últimos creadores de *Phobos Vector Prime: The First Ring*. Ellos son más que nada con los que estoy colaborando, estoy ahí echándoles una mano.

G: ¿Puedes contarnos algo de cómo avanzan los desarrollos de sus próximos videojuegos?

NR: Pues van muy bien. TieSoft sacará su próximo juego el año que viene en principio, aunque van lentillos obviamente, y Gunstar Studio saca su juego que ya he mencionado antes, a finales de este año 2017, octubre o noviembre creo. Este último va realmente bien, además le tengo puesto mucho el ojo, porque hay material para que se haga bien. Al menos yo lo creo así, no es porque les esté ayudando tanto a ellos como al chico que lleva la comunicación dentro del estudio sino porque tiene un material muy bueno. Es un MOBA espacial y eso hasta donde yo sé no se ha destilado mucho. Hemos visto juegos de naves espaciales pero el concepto MOBA en el espacio es algo que no se ha explotado dentro de la industria del videojuego y por ejemplo en el último GameLab, toda la gente que lo probó salió encantada con el juego. El problema es que claro, dentro de un sector tan competitivo es muy difícil llegar a todo el mundo. Ahí es donde va a estar el gran hándicap, pero no de ellos solamente, yo diría que de todos los estudios.

G: Hemos hecho un pequeño recorrido por todo lo que has hecho en tu carrera, relacionado con el mundo del videojuego. De todas esas facetas que hemos comentado ¿Por cuál crees que eres más conocido?

NR: Pues te diría que es un mixto realmente, es decir, yo por ejemplo recuerdo que hasta el año 2012 fui muy conocido por la web de NoSoloGeeks. El problema fue que la crisis publicitaria sumió a la página en un ocaso al igual que otros medios de comunicación y otras tantas páginas webs. De repente no había inversión publicitaria y no puedes seguir adelante, ni siquiera pagar el servidor. Yo diría que por NoSoloGeeks y a partir de 2014 fue el libro. Nadie duda que el libro ha vendido miles de copias en todo el mundo y eso ha ayudado a que se me vea, al fin y al cabo, se me llegue a conocer. Rehuir de ello sería absurdo porque es la realidad, hay dos partes, una antes del libro en el año 2012 o 2013 y otra después a partir de 2014 que sale el libro y empiezo a escribir en ADSL Zone. A partir de ahí pues bueno, simplemente creo que también interaccionar con la gente con las redes sociales. Me gusta hablar de videojuegos siempre que sea de manera cordial y argumentada, y no cagándose en la madre de uno.

G: Eso último es importante (Risas). Entrando en tu faceta personal de videojugador o *gamer*. ¿Cuándo empezaste a jugar a videojuegos?

NR: Pues realmente fue hace mucho, mucho

Apoyo al desarrollo español

Entre las muchas facetas de Nacho, destaca su apoyo directo a los jóvenes estudios españoles que comienzan sus andaduras por el mundo del videojuego.

tiempo, al estilo de la introducción de *La Guerra de las Galaxias.* El primer recuerdo que tengo en la cabeza, es una imagen mía entrando por la cocina de la casa de mi tía Manoli y ver a mi tío Jorge con una pantalla en la que jugaba al juego de tenis de Pete Sampras para Sega Megadrive. Es una imagen que tengo incrustada en mi cabeza y con la que he soñado muchas veces. Te diría que ese fue mi primer acercamiento a los videojuegos, Pete Sampras y el primer juego de *Sonic* de la Sega Megadrive. Obviamente después también tenía las máquinas pequeñitas de los veinte duros en las que podías jugar al *Tetris* en blanco y negro. Después con el tiempo mi madre me regaló una Sega Megadrive propia y a partir de ahí fueron cayendo la Playstation, Nintendo 64, Game Boy Color, bueno todas.

G: ¿Y algún juego más allá de estos que has mencionado a lo largo de la entrevista que te hayan marcado?

NR: A parte de *Metal Gear Solid*, que me lo puedo haber pasado más de veinte veces, otro que te diría es *The Last Of Us,* así más reciente. Creo que está catalogado como el mejor juego de Playstation 3 y yo lo suscribo. Es un juego prácticamente perfecto, ha conseguido encumbrar a Naughty Dog a lo más alto. De hecho, le tengo tanto ganas como respeto a la segunda parte, no vaya a ser que vaya a peor porque el listón del primero está muy alto. Después ya hay juegos que te van marcando un poco en cada época. De la generación anterior, por ejemplo, *Mass Effect*, juego gracias al cual mi perra se llama Liara. Obviamente también con *Sonic*, con el erizo disfruté muchísimo de la Sega Megadrive y un poco de todo. Les tengo mucho cariño a los juegos de Playstation y Playstation 2, porque diría que fueron las dos consolas que más jugué en mi vida. Porque luego ya con Playstation 3, cuando salió, ya me cogió en la carrera y cuando estudias en la universidad ya tienes menos tiempo para jugar y demás. Pero como ya he dicho con Playstation, Game Boy Color, Megadrive, Nintendo 64, etc, pasé una generación muy bonita en mi vida. No tenías otra preocupación, al fin y al cabo, que esa.

G: Para finalizar, ¿Conoces GTM? ¿Qué opinas de la revista?

NR: La conozco sí, y me parece un proyecto arriesgado. Yo siempre he dicho que para salir en papel hay que tener dos pelotas muy grandes, porque en estos tiempos en los que el papel solo hace bajar, que revistas como GTM apuesten por salir físicamente con un sistema de suscripción, demuestra que hay gente que quiere pagar por el contenido y para mí eso es muy importante porque significa que dentro del sector español hay gente involucrada. Tanto a la hora de crear la revista como a la hora de comprarla. Para mí es importantísimo, y creo que GTM es un gran exponente de ello.

G: Gracias Nacho, ha sido un placer tenerte con nosotros y esperamos verte de nuevo.

NR: Nada, el placer ha sido mío.

"Sí, vivir de los videojuegos en España es muy difícil."



Metal Gear Solid: El Legado de Big Boss

El libro más conocido de Nacho, ha vendido varios miles de unidades por todo el mundo y es, según sus propias palabras, el responsable de su salto a la fama.



ARMS Y SPLATOON

Las mecánicas son lo primero

Las dos últimas nuevas propiedades intelectuales de Nintendo demuestran que son capaces de crear juegos completamente diferentes a lo visto anteriormente. ¿El secreto del éxito de estos dos títulos? Partir de una idea completamente nueva cuando se empieza con el desarrollo.

POR FERNANDO BERNABEU



POR FERNANDO BERNABEU

DE LA IDEA AL VIDEOJUEGO

ARMS y Splatoon, dos grandes juegos de Nintendo

***Splatoon* allanó el terreno**

Gracias a apostar por nuevos juegos que contaran con mecánicas jamás vistas antes, *Splatoon* cosechó buenas críticas en todo el mundo y cuenta con una legión de fans muy fiel.

Corría el año 2014 cuando Nintendo sorprendió a propios y extraños con una nueva propiedad intelectual. En vez de mostrar el enésimo título con Mario o Link de protagonistas, tal y como ya estábamos habituados todos los consumidores, decidieron apostar por **mecánicas completamente nuevas** dentro de un juego en el que se nos introdujeron personajes que nunca antes habían aparecido en ningún producto de la gran N.

Estoy hablando, por supuesto, de ***Splatoon*** y sus inklings. Esta apuesta multijugador que combinaba los shooter en tercera persona con la apropiación de territorios mediante pintura en partidas de 8 jugadores **suponía un esfuerzo por desmarcarse de los habituales Super Marios Bris y Brus**. Nintendo empezó a no querer caminar siempre por lo seguro y lo que funciona, pues ya entonces estaba claro que Wii U no estaba siendo ningún éxito de ventas como sí lo fue su antecesora.

Podemos incluso decir que **el fracaso en el mercado de Wii U hizo que Nintendo no tuviera miedo en arriesgar** y aprovechara su buen colchón económico en ese periodo de pérdidas para consolidar la imagen de la marca con buenos (y completamente nuevos) videojuegos.

La estrategia funcionó dentro de lo que cabría esperar. *Splatoon* terminó siendo todo un éxito de crítica gracias a su estética y a sus mecánicas innovadoras. **El que no vendiera mucho se debe más a las pocas consolas colocadas en hogares en todo el mundo**. Por eso hace poco





la expectación estuvo por las nubes cuando finalmente se lanzó la continuación en julio para Nintendo Switch. El primero fue un título muy querido por su comunidad y la secuela prometía novedades y mejoras a todo lo que ya conocíamos.

La estrategia se repite

Así que siguiendo la estela de *Splatoon*, con la llegada de Nintendo Switch obtuvimos *ARMS*, **otro título multijugador con personajes completamente nuevos y con nuevas mecánicas nunca vistas antes**. En *ARMS* escogemos a un luchador con la peculiaridad de contar con un par de brazos extensibles que usa para lanzar golpes a distancia. El equivalente a poner un guante de boxeo en una flecha cuando quieres propinar un puñetazo a alguien que está muy lejos, vaya.

La forma de jugar venía que ni pintada a los nuevos mandos de Switch, los Joy-Con, y muchos entendimos este juego como una evolución del minijuego de boxeo en *Wii Sports*. No obstante, como bien se entiende de un juego completo, el concepto va mucho más allá y requiere más estrategia de la que aparenta a primera vista.

ARMS y *Splatoon* son dos ejemplos de los buenos tiempos que le esperan a Nintendo en el caso de que siga por esta estrategia de desarrollo de videojuegos y marketing. Ambos títulos están plenamente pensados para ser disfrutados siempre en compañía, para aprovechar el juego a través de internet y **para insuflar variedad a un catálogo que no se libra de los Marios, los Zeldas y los Pokémones**. Y a la vez, también son un ejemplo perfecto de la filosofía que sigue Nintendo cuando desarrolla sus títulos: **divertirse con las mecánicas de juego es lo primero**.

Puede que hayáis leído otros artículos sobre cómo se plantean algunos juegos cuando entran en la fase de creación. En títulos en los que prima la secuencia narrativa de sucesos **el primer paso es escribir un buen guion que pueda ser trasladado al formato interactivo correctamente**, amén de que en muchos juegos de acción lo que se busca en primera instancia es crear una ambientación adecuada con personajes carismáticos a los que los jugadores disfruten manejar. Los juegos deportivos evidentemente tratan desde el principio de emular de manera satisfactoria la realidad a través de un mando y para los de lucha siempre tienen que encontrar una forma de insertar comandos (puñetazos, patadas y ataques especiales) que se diferencie de los títulos que ya existen.

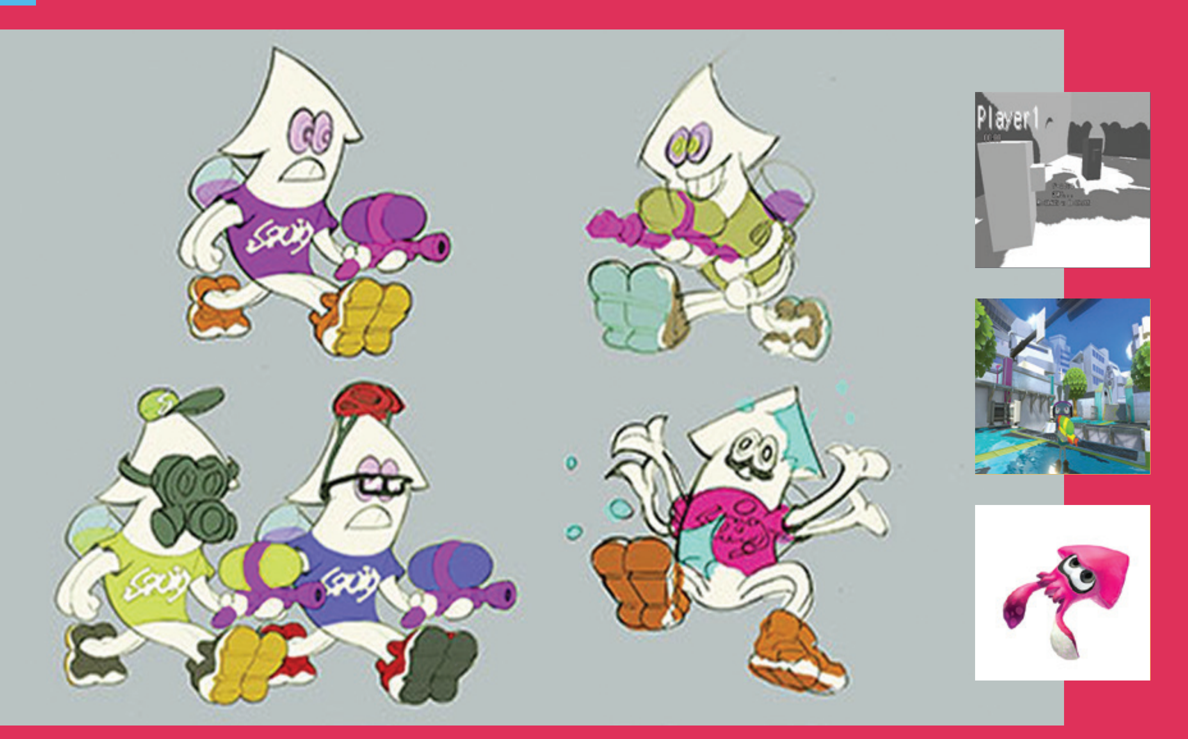
Pero en *Splatoon*, y más recientemente en *ARMS*, lo primero que se tuvo fue **una idea para una mecánica que resultara divertida de jugar**. Nada de niños calamares que disparan pintura ni luchadores con brazos elásticos… eso llegó mucho después.

Repartiendo leña a distancia

—

ARMS se convierte en la nueva propiedad intelectual de Nintendo que se estrena directamente en Switch.

POR FERNANDO BERNABEU



Del tofu al calamar

—

Splatoon nunca empezó con la idea de los inklings por bandera. Su prototipo estaba protagonizado por cubos a los que los desarrolladores apelaron cariñosamente como Tofu.

El plan de Nintendo

En una de las entrevistas que realizó Iwata a sus equipos de desarrollo, los creadores de *Splatoon* aseguraron querer empezar un juego completamente nuevo y distinto a *Super Mario Bros.* y *The Legend of Zelda*. Estuvieron cerca de seis meses lanzando ideas (dicen que llegaron a tener 70), y gracias a la libertad que otorgaba la División de Análisis y Desarrollo de Entretenimiento, dirigida por el propio Shigeru Miyamoto, llegaron a **la primera idea original desde *Pikmin* en 2002**.

Durante las primeras líneas de esta entrevista, el co-director de *Splatoon*, Yusuke Amano, ya antepone la situación de que **el objetivo de sus sesiones de lluvia de ideas no era llegar a crear un personaje nuevo**, sino que querían crear una nueva estructura de juego. Es decir, que la idea proviene de la funcionalidad, no del diseño, que será algo posterior.

El prototipo de *Splatoon* fueron cubos blancos y negros que disparaban tinta y tenían que conquistar el territorio del rival. Estos cubos se ganaron el apelativo de Tofu, así que podemos llegar a decir que, de alguna forma, **el antepasado del calamar es esta comida oriental**. Y los desarrolladores se llegaron a decantar por esta idea porque fueron capaces de probar las primeras partidas de cuatro contra cuatro manejando estos sencillos cubos blancos y negros.

Un poco más tarde llegó la idea de intentar esconderse. En el prototipo, la pantalla del televisor mostraba el mapa y la del *gamepad* servía para ver a los rivales, apuntar y disparar. Como todo era en blanco y negro, **la vista cenital del mapa no permitía ver a los rivales si estaban directamente sobre una superficie de su mismo color**. Pero como en la vista 3D el tofu era perfectamente visible, decidieron crear un movimiento para pasar desapercibidos. Fue en este punto cuando pasaron del poco tirón que tenía esta comida y decidieron crear personajes más humanoides que se pudieran esconder en su tinta (aunque antes de eso pensaron en que su juego estuviera protagonizado por conejos).

Y si la mecánica principal consistía en que para ganar había que pintar la mayor parte del terreno, cosa que se decidía observando el mapa desde arriba, se toparon con un dilema: **no tenía sentido pintar las paredes**. Así que conforme avanzaron en el diseño de personajes y de humanos pasaron a ser calamares humanoides, ya tenía sentido que en su forma de tinta pudieran nadar por lo que habían pintado y escalar paredes para acceder a zonas privilegiadas de ataque y defensa.

A partir de ese momento todo el equipo de desarrollo se volcó en la idea de los niños calamares que se convierten en criaturas de tinta para nadar en ella, y *Splatoon* se mostró al público unos meses más tarde para terminar demostrando que merecía la pena apostar por ideas novedosas. Al fin y al cabo, no todo va a ser pensar en cómo hacer que el siguiente Mario o el siguiente Zelda consigan llamar la atención de los jugadores de todo el mundo.

ARMS, la ruta iniciada por *Splatoon*

Aunque ya no está Iwata para seguir con su serie de entrevistas, Nintendo nos sigue proporcionando de otras formas las declaraciones de los principales responsables detrás de los juegos que nos gustan. En febrero de 2017, cuatro meses antes de que ARMS se lanzara en Nintendo Switch, la prestigiosa revista japonesa Famitsu publicó un reportaje extensivo sobre la nueva consola y sobre sus nuevos títulos. El productor de *ARMS*, Kosuke Yabuki, desveló cómo llegó a crearse esta propuesta de juego mencionando que **Nintendo siempre está trabajando en nuevos prototipos de software de entretenimiento**.

En dicha entrevista de nuevo se remarca que este título tan extravagante solamente pudo desarrollarse a partir de una idea: **un juego de lucha en el que la cámara se encuentre detrás del luchador**.

Juegos así en realidad ya hay. *Virtual On* o la serie *Gundam VS* utilizan un sistema de lucha con cámara situada por detrás del personaje principal, para así concentrar la acción en la conexión de golpes con el oponente, que en estos títulos se encuentra normalmente en la parte superior de la pantalla en vez de a la derecha o la izquierda . La idea principal del señor Yabuki era que su prototipo no se centrara tanto en si los puñetazos conectan con el oponente, sino en **basarse en la velocidad y el retraso de los ataques**. De ahí que el concepto principal sea unos brazos que se extienden como muelles y que tardan un tiempo en llegar a dar al contrario.

Más tarde vino la decisión de llevar *ARMS* a Switch y centrarse en los ya famosos Joy-Con, con la posibilidad de usar el control de movimientos para simular los golpes, algo que ya triunfó con el boxeo de *Wii Sports*. Pero la idea de usar brazos extensibles no llegó tan fácilmente. En otra entrevista los desarrolladores comentaron que lo que se les ocurrió para jugar con el concepto de los golpes con retraso fue que **los luchadores usaran unos dispositivos especiales que propinaban puñetazos a distancia**. Pensad en el tipico juguete de un gancho extensible. Se trataba de simular una conexión con el jugador físico, pues éste se reflejaría más con su personaje si ambos sujetan un aparato, ¿verdad?

Pues no, esta idea no terminó de cuajar porque esa conexión no se reflejó como en un principio habían pensado, sino más bien al contrario: **de los Joy-Con no salía nada para golpear al rival**. Pero cambiando el concepto para que fueran los propios brazos los que se extendieran, el jugador ya podía llegar a reaccionar mejor porque el movimiento con sus propias extremidades era más parecido a lo que se reflejaba en pantalla (aunque nuestros brazos no se extiendan, no nos cuesta imaginar que lo hacen si estamos prestando toda nuestra atención a la acción de la tele).

Este sistema de desarrollo deja completa libertad para que posteriormente se justifique de alguna forma el mundo en el que existen estos extraños poderes.



Moraleja

Me parece que es admirable que en estos tiempos que corren siga existiendo una empresa de videojuegos que se dedique a descubrir mecánicas nuevas con las que sorprender a los jugadores. Si observamos la lista de títulos publicados el año pasado, la gran mayoría son secuelas de juegos muy lucrativos o títulos de disparos clónicos con más o menos acierto. **Solo los desarrolladores indie se atreven a calentarse la cabeza para sacar algo nunca antes visto porque al fin y al cabo les va el negocio en ello**.

Y en cambio cuando nosotros pensamos en lo que podríamos hacer para crear un videojuego siempre nos parece que tenemos que dar con una mecánica que resulte buena y que sea algo jamás visto anteriormente. Sorprende la poca variedad de ideas así que existen con los productos de entretinimiento electrónico que van sacando cada año.

A Nintendo siempre le podremos achacar que viva de sus Marios diversos y sus sombreros nuevos, pero si tenemos en cuenta su historia más reciente, creo que también tenemos que admitir que están apostando por desmarcarse de esa tendencia.

***Splatoon* y *ARMS* ya forman parte de un camino brillante** al que con total seguridad se unirán más títulos novedosos durante los próximos años. Al fin y al cabo, los desarrolladores dicen que la rueda de crear prototipos de los juegos del mañana no para de girar.

Cámara trasera y golpes con retraso

—

Ésas son las dos principales ideas detrás de *ARMS*. No pensaron desde el principio en diseñar luchadores que tuvieran unos brazos elásticos con los que propinar puñetazos a distancia.



CONCEBIDO PARA LA BATALLA

muerto al nacer

Battleborn buscó la rivalidad con el gigante que ya era *Overwatch* antes de salir al mercado, intentando aprovechar su tirón publicitario en su beneficio. Pero el título de Gearbox fue noqueado en el primer asalto, y un año después sigue fuera de combate.

POR JAVIER BELLO

CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

Cómo David fue abatido por Goliath

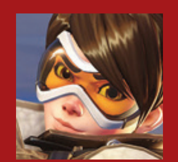
Hace más de un año, Gearbox y Blizzard lanzaban casi al mismo tiempo dos títulos que compartían un espíritu y público objetivo similares pero jugabilidad muy diferente. **En apariencia, *Battleborn* y *Overwatch* nacieron destinados a competir** entre ellos, pero apenas un mes después del pistoletazo de salida, el encuentro no solo estuvo sentenciado sino que hundió en el olvido al híbrido entre MOBA y FPS.

Battleborn no es para nada un mal título, su mezcla de géneros y su variopinto plantel de héroes extrapolados de la estética de *Borderlands* ofrecen una experiencia de juego muy sólida y divertida. Entonces, ¿cuáles fueron las causas que propiciaron **un abandono masivo** por parte de la comunidad apenas un mes después de llegar al mercado? La respuesta rápida y obvia se resume en una sola palabra: *Overwatch*. Pero vamos a tratar de elaborar un poco las razones de esta colosal diferencia de éxito entre ambos juegos.

Para empezar, es innegable que **la obra de Blizzard llevaba meses acumulando expectación**. Su cinématica de presentación que parecía sacada de una película de Pixar cautivó a todo el mundo, y pronto, internet se copó de montones de imágenes y memes de sus héroes a medida que se fueron desvelando. *Battleborn* intentó una aproximación similar lanzando una cinemática introductoria con una estética sacada de series de animación de los 90 y con una presentación que recordaba más a un videoclip. Aunque curiosa, no consiguió ni acercarse al impacto que tuvo su competidor. **Y ese fue tal vez el mayor problema: querer competir con Blizzard**.

“

UNA DE LAS RAZONES DEL FRACASO DE BATTLEBORN FUE INDUDABLEMENTE OVERWATCH



El rival a batir

—

Battleborn se lanzaba al emergente género de los shooter competitivos centrados en héroes, a sabiendas de que tendría que verselas con el ya favorito del público.

POR JAVIER BELLO



Un pez más en el estanque

—

El género de *shooters* competitivos basados en héroes cuenta con otros aspirantes para la corona como *Paladins*, *Paragon* o el futuro *Lawbreakers*. *Battleborn* tiene que espabilar mucho si quiere salir del pozo en el que está metido actualmente.



No me malinterpretéis, con esto no estoy diciendo que Blizzard sea imbatible, pero este choque directo provocó que **la gran mayoría creyera que ambos juegos eran prácticamente iguales**. Sin haber probado *Battleborn* es muy fácil sacar esta conclusión, al ser dos títulos presentados como un FPS donde luchan un colectivo de héroes con distintas habilidades.

Este pulso entre Gearbox y Blizzard se produjo por salir ambos juegos en el mismo mes, e incluso con **llamamientos a la compentecia en redes sociales** por parte de los creadores de *Battleborn*, buscando ser un David contra Goliath. Solo que en este caso, el muchacho erró la piedra por mucho.

La reputación de ambas compañías jugó un factor muy importante. Aunque con algún que otro tropiezo reciente —como los comienzos de *Diablo 3* o *StarCraft 2*— Blizzard sigue siendo una de las compañias más queridas del mundo, con una base de fanes que se cuenta por millones. Esto le garantizaba una comunidad más que suficiente para lanzarse a la escena de los *shooter* competitivos con *Overwatch*.

Por otra parte, **Gearbox lleva sin conseguir un gran éxito desde *Borderlands***. La infamia que se fue ganando con descalabros como *Duke Nukem Forever* o *Aliens: Colonial Marines*, o los polémicos tuits de su director ejecutivo Randy Pitchford; contribuyeron en gran medida a que la expectación por *Battleborn* no fuera nada del otro mundo.

Además del historial de ambas compañías, **otro punto diferenciador fue la campaña de marketing**. Como mencioné antes, *Overwatch* estaba en boca de todos meses antes de su lanzamiento, y Blizzard alimentaba la necesidad por su juego de manera constante con diaros de desarrollo, betas, presentaciones de héroes y material gráfico. Incluso facilitó los diseños de personaje y sus coloraciones para que la comunidad *cosplayer* pudiera lucir adecuadamente en las convenciones. Si a eso le sumamos el universo cinemático que fue lanzando a lo largo de los meses con unos valores de producción multimillonarios, junto con comics y hasta repuntes en el contenido erótico de sus héroes, de los que se hicieron eco los medios especializados; tenemos como resultado que **todo el mundo conocía *Overwatch***, pero apenas nadie —si comparamos números de ventas y jugadores— conocía *Battleborn*.

Y los números hablaban por si solos. Durante sus primeros días, apenas superó la decena en miles de usuarios jugando, lo cual no auguraba nada bueno para un juego competitivo pensado para durar muchos años. Dos semanas después a duras penas alcanzaba el par de miles, y saltando un poco más adelante con su competidor ya en juego, no llegaba a superar los tres digitos de jugadores activos en Steam.

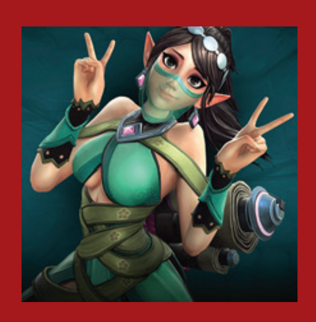
Para echar más sal a la herida, **el título de Gearbox también acusaba problemas** como falta de optimización, desequilibrios importantes en algunos de sus héroes, un laureada campaña que era poco más que un modo horda, que hubiera que desbloquear a la mayoría de los personajes para poder jugar con ellos, lentitud por parte de los desarrolladores para solucionar problemas en el juego, y otras taras menores. Todo ello provocó que el buque hiciera aguas y que la gente abandonará el barco rápidamente.

> “ POCA PUBLICIDAD Y UNA ACUSADA LENTITUD PARA ARREGLAR SUS ERRORES RESULTARON FATALES

MEDIDAS DESESPERADAS INSUFICIENTES

Una serie de catastróficas desdichas

Es posible que el mal comienzo del título provocara que a Gearbox le entrara el pánico, lo cual desembocó en una serie de malas decisiones. Para empezar, apenas un mes después del lanzamiento, **se decidió rebajar el precio del juego** a 40€ y a 25€ en su versión digital. Este rebaja coincidía con el lanzamiento de *Overwatch*, y el mensaje que el público entendió es que el estudio tejano no tenía confianza en su obra. Teniendo en cuenta lo pobre que estaba siendo su rendimiento inicial, muchos **lo vieron como un acto de desesperación**. Tampoco ayudó que empezaran a circular imágenes con cestas llenas de copias devueltas en las tiendas especializadas, fuera cierto o no el abandono generalizado en aquel momento.



Afrontando a un campeón diferente

Ni siquiera saltando a territorio gratuito ha conseguido levantar cabeza al estar dominado el nicho por *Paladins*, que para colmo comparte similitudes como un sistema de progresión para sus héroes, solapando lo que ofrece *Battleborn*.

Para empeorar las cosas, el guionista principal de *Battleborn*, Aaron Linde, abandonaba la compañía también un mes después del lanzamiento. Y aunque su marcha no tenía nada que ver con el poco éxito del título, al público le costaba interpretarlo de otra manera.

Como punto final, está su reciente transición a *Free-to-Play*. Pero de nuevo, tenemos otro importante caso de nefasta comunicación. No solo se hizo el cambio de una semana para otra y con escaso aviso, sino que lo que venden **es una prueba gratuita** que nos permite catar el multijugador con grupos de 6 héroes que van rotando cada semana. Y aunque no hay límite a lo que podemos jugar, necesitamos pasar por caja para tener acceso a todo el plantel y las misiones de historia, a mayores de los DLC. Además, esta iniciativa **se topó con un competidor diferente: *Paladins***. La obra de Hi-Rez Studios lleva ya un tiempo siendo la alternativa gratuita a *Overwatch*, copando el nicho que quería ocupar Gearbox, y solo hay que ver las estadisticas de Steam para darse cuenta de que *Battleborn* ha vuelto a darse de bruces contra otro muro.



LOS CIMIENTOS DEL

Imperio

Con la recién anunciada remasterización de *Age of Empires*, echamos una mirada atrás a los orígenes de una de las sagas referentes de la estrategia a tiempo real. Un estudio que no sobrevivió, pero el legado siempre quedará presente.

POR ADRIÁN DÍAZ

No todo en esta vida viene a la primera. Eso es lo que debió pensar Tony Allen Goodman cuando fundó Ensemble Corporation, una empresa consultora americana creada en 1989 a la que le fueron las cosas demasiado bien para la época. Y es que cuando todo va sobre ruedas, puedes permitirte crear proyectos derivados de lo que realmente te gusta. A Goodman le fascinaba crear videojuegos, por lo que crear una división llamada Ensemble Studios no iba a suponer ni mucho menos una pérdida de beneficios. Solo iba a suponer tener que invertir más tiempo y compaginar las tareas de ambos bandos. Pero si de veras tienes un sueño que cumplir, eso no es ningún obstáculo. Tony, su hermano Rick y un tal John Boog-Scott al frente del estudio con su experiencia como consultores, más el tiempo invertido en casa de los Goodman, hizo que apareciese de la nada lo que ello siempre habían querido: un videojuego. **El primer Age of Empires nacía en octubre de 1997**.

Unos orígenes bastante humildes, ¿cierto? Probablemente si todos hubiésemos estado ahí desde el primer momento también nos habría sorprendido como Ensemble Studios, esa subdivisión de Ensemble Corporation a la que apenas le podían dedicar todo el tiempo que querían, había creado un juego de tal calidad para haber sido el primero. Nosotros no lo hicimos, pero sí una jovial Microsoft que estaba triunfando en el mercado gracias a Windows 95 y su facilidad para hacer software para su sistema. A más de uno de los de Redmond les gustó lo que Ensemble estaba haciendo, y pese a tener aún menos idea del sector de videojuegos que sus compatriotas, tendieron una mano para que *Age of Empires* fuera un éxito. Así pues, Microsoft y Ensemble. Ensemble y Microsoft. Desarrollador y distribuidor juntos. Un gran número de ventas, varios premios a Juego del Año y excelentes notas en todos los medios. **Había nacido una saga con mucho futuro.**

Cuando a un proyecto se le dedican ganas, recursos y las inspiraciones adecuadas, difícil es que no salga un producto notable. En resumidas cuentas, si tienes de amigo a Bruce Shelley, diseñador de *Civilization* y *Railroad Tycoon*, un portento de la inteligencia artificial como Dave Pottinger, y tu nombre es Tony Allen Goodman, poseedor de una de las empresas más rentables de los 90, estás destinado a crear algo grande.

El primer *Age of Empires* no tenía muy claro qué ser al principio, si un juego fantástico o un juego basado en la historia verdadera. Tony y su hermano Rick querían que fuese lo más real posible; el resto del estudio quería dotar al juego de elementos fantasiosos como muchos juegos de la época.. Al final, tras mostrárselo a Microsoft y a algunas personas antes de su salida, tiraron por



La primera piedra

—

Age of Empires se llamó originalmente *Dawn of Man*, luego fue renombrado a *Tribes* hasta que al final su nombre comercial fue *Age of Empires*. En la foto podéis ver el rudimentario estado de la primera Alpha del juego.

la ambientación realista. No es de extrañar que fuese catalogado como la mezcla perfecta entre *Civilization* y *Warcraft*.

El título era un portento técnico, sin duda. Un motor gráfico creado desde cero por ellos mismos llamado *Genie Engine*, con un magnífico efecto 3D falso que dotaba al juego de un apartado gráfico espeluznante para el año 1997, amplificado debido a la vista isométrica del mismo. Pero no solo fue eso: el motor era tan libre que era muy fácil integrar cosas como **el editor de mapas o el juego en red local.** Un medio de trabajo tan efectivo que también fue usado para su segunda parte y sus expansiones.

Age of Empires contaba con doce civilizaciones distintas con las que podíamos atravesar las edades de Piedra, Cobre, Bronce y Hierro. El modo de juego era muy claro: conseguir la victoria arrasando a la facción enemiga o construyendo una Maravilla y manteniéndola, es decir, un edificio propio de la civilización que controlábamos. Para ello, había que obtener los recursos necesarios – madera, comida, piedra y oro – para conseguir los medios adecuados y alcanzarla.

Con tal panorama de éxito, Goodman tuvo que tomar decisiones drásticas de cara al futuro de la empresa. Decidir si seguir con Ensemble Corporation o dedicarse en cuerpo y alma a lo que siempre había querido, Ensemble Studios y seguir creando videojuegos. El bueno de Goodman siguió a su corazón y no dudó en aceptar una oferta de la empresa USWeb Corporation para deshacerse de Ensemble Corporation en su máximo esplendor, en 1998. No por avaricia, sino para asegurarse una cantidad de fondos amplia para poder seguir desarrollando títulos de la máxima calidad posible.

Con un equipo de más de 100 personas y rodeado de un gran y prometedor equipo de desarrollo, Ensemble Studios dedicó el tiempo a expandir lo ya creado. Así aparece la primera y única expansión de *Age of Empires, The Rise of Rome*. No solo venía a arreglar lo que el original no tenía – **se introdujeron las colas de producción y se mejoró muchísimo la inteligencia artificial** – sino que además añadía cuatro civilizaciones más – Roma, Palmira, Macedonia y Cartago -, cuatro campañas protagonizadas por los mismos romanos y consecuentemente, nuevos mapas y unidades que controlar.

El binomio Microsoft y Ensemble Studios seguía presente, puesto que l**a expansión venía a modo de demostración en el disco de Windows 98.** Esto supuso una explosión de popularidad que se añadía a la ya adquirida por el éxito conseguido el año anterior. Objetivo cumplido, nuevas metas que alcanzar. Era hora de mirar más allá. De crear un juego nuevo y otra obra de arte bajo el brazo. **Rumbo a *Age of Empires II*.**

POR ADRIÁN DÍAZ

El nacimiento de un clásico: de la edad Antigua al Medievo

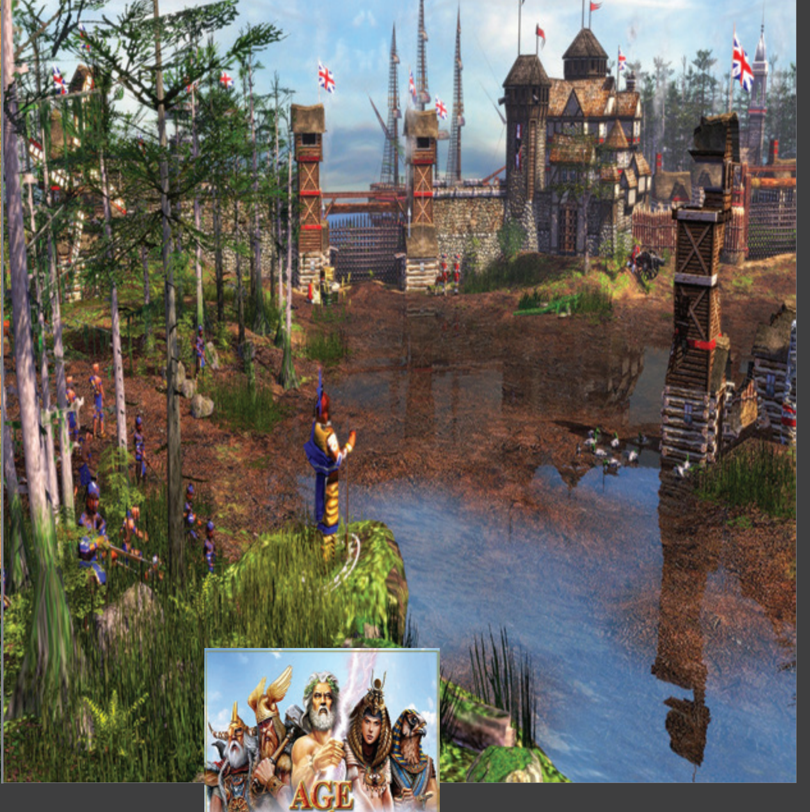
Como ya he comentado antes, la facilidad de uso del Genie Engine puso las cosas muy fáciles para Ensemble Studios. Con apenas un año de desarrollo desde *The Rise of Rome* **consiguieron llevar a la saga a su apogeo con *Age of Empires II: The Age of Kings*.** Apareció a finales de 1999 tras otra demo presentada en octubre con el mismo motor gráfico, pero provisto de numerosas mejoras. Entre ellas, **la diversidad de escenarios, unos movimientos más fluidos y una exactitud histórica abrumadora**. La inclusión de las campañas de figuras históricas Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino o William Wallace era un atractivo perfecto, ya que se dejaba atrás el simplismo de la Edad Antigua para dar el salto de lleno a la Edad Media. Los nuevos modos de juego, junto al salto de calidad de la inteligencia artificial suponían un reto para aquellos que el juego en línea les parecía algo inconcebible en la década de los noventa. El éxito no tardó en llegar y pese a llegar a finales de septiembre del último año del siglo XX, se colocó como uno de los juegos más vendidos del año, liderando listas de ventas en diversos países. Tal magnitud de triunfo hizo que apareciese como port en PlayStation 2, Nintendo DS e incluso una versión de Dreamcast fue planeada, pero finalmente se canceló. No tardó Ensemble Studios en repetir la táctica ya hecha con la anterior entrega, por lo que se puso manos a la obra una vez más para sacar *The Conquerors*, la expansión para *Age of Empires II*. Más mejoras, más civilizaciones y más campañas. En concreto, cinco civilizaciones nuevas - entre ellos nosotros, los españoles - y nueve campañas históricas a jugar.

> “ LA EDAD MEDIA SUPONÍA UN ATRACTIVO ENORME PARA SER REPRESENTADA EN UN JUEGO DE ESTE CALIBRE



Sencillo pero efectivo

Lo que estáis viendo, aunque con falta de detalle, es el modelado del Alabardero del *Age of Empires II: The Conquerors* de cerca. Poco más que un par de texturas con un tono de piel más propio de La Cosa que un humano.



Sin embargo, también se puede morir de éxito. Microsoft ya sabía de qué iba el cotarro y no tardó en mover ficha para absorber a Ensemble Studios como estudio interno. Mientras tanto, éstos ya pensaban en dar puerta al ya anticuado Genie Engine y trabajar en uno nuevo. Después de varios años de negociaciones, teniendo en cuenta las exigencias que ya puso la empresa de Redmond allá por el 1999, **Microsoft consiguió su objetivo y se quedó con el nombre de *Age of Empires*.** Empezaba una nueva era para Ensemble Studios, de forma más independiente y **de ahí apareció *Age of Mythology* a finales de 2002.**

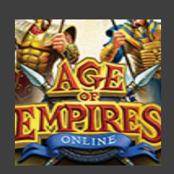
Este *spin-off* incluía todo lo que aquél novato equipo de Ensemble de finales de los noventa no pudo hacer por decisiones internas**. Es decir, añadir el toque fantástico a una jugabilidad ya considerada clásica**. Después de cuatro entregas de lo mismo, el equipo estaba algo desgastado, por lo que era ideal estrenar el motor gráfico nuevo, el BANG! Engine. Proporcionaba enternos 3D reales, y la novedad de manejar a dioses y una campaña mucho más extensa supuso repetir por enésima vez la gloria más alta. Por supuesto, con su expansión de rigor, *The Titans*, en septiembre de 2003. Otra vez en la cima y Ensemble Studios sin saber donde estaba su límite. **Pero todo lo que sube, baja.**

Esta vez sí que hubo que esperar dos años para ver la tercera entrega, ***Age of Empires III.*** Otro salto temporal - esta vez ambientado entre los siglos XVI y XIX - con una campaña peculiar dividida en tres actos. En ella, manejábamos diversas generaciones de la familia Black y su historia. Era otra reinvención más, que junto a un uso de físicas del motor Havok para representar la destrucción de edificios, mas una definición muy por encima de los estándares de 2005 de los efectos de sombra, luces y agua, no solo les hizo destacar por tales cualidades, sino por también llevar a la saga a un nuevo límite. Arrastrando la fama, más ventas y más expansiones acompañaron a *Age of Empires III: The Warchiefs* en octubre de 2006 y *The Asian Dynasties* en octubre de 2007, desarrollada junto a Big Huge Games.

Y hasta aquí llegó Ensemble Studios y su hijo pródigo. El estudio, como ya propio de Microsoft, quería hacer algo grande con *Halo*, exactamente un MMO. Sin embargo, Microsoft quería hacer realidad l**a idea original en la que fue concebida *Halo*: un RTS**, la especialidad de Ensemble. Eso sí, con un obstáculo grande: iba a ser para consola, concretamente su propia Xbox 360. Después de desavenencias varias, **Microsoft decidió que una vez lanzara *Halo Wars*, cerraría Ensemble Studios.** Una reestructuración masiva hizo que no tuviesen hueco, y en vez de recolocar a sus empleados, Goodman fundó Robot Entertainment con muchos de los trabajadores de Ensemble Studios.

Microsoft era ya dueña del nombre de la saga, por lo que no tardó en confiar en otras empresas para asegurar ventas fáciles con las remasterizaciones de *Age of Empires II: HD Edition* y *Age of Empires: Definitive Edition* para este mismo año. Por su lado, Tony Goodman aseguró que no tocaría más la franquicia que él mismo creó, pero aún somos muchos los que creemos que algún día veremos un posible Age of Empires IV que devuelva a la saga al lugar que le pertenece: **el trono de los RTS.**

> “
> EL CIERRE DE ENSEMBLE GAMES SUPUSO LA CAÍDA DE LA FRANQUICIA EN EL OLVIDO...¿ETERNO?



Travesía fallida

—

Inicialmente desarrollado por Robot Entertainment, misteriosamente cambió de manos y rompió el espíritu de AoE. Cerró en 2014 por su coste elevado de manutención. Fracaso, más bien.



DESMONTANDO LA

Inteligencia artificial

Cuando la policía nos persigue incansablemente en *GTA*, una oleada de demonios nos acosa en *DOOM* o un rival nos lanza un caparazón azul en *Mario Kart*, cada una de esas decisiones las ha tomado la programación del juego. Pero, ¿qué es exactamente la IA?

POR MARC ARAGÓN

Cuando jugamos a un videojuego y nos sumergimos de lleno en su mundo, rara vez estamos solos en él. A menudo nos acompañan los NPC (personajes no jugadores) que hacen las veces de enemigos, aliados o simplemente espectadores de las acciones de nuestro avatar. Todas las acciones que estos personajes llevan a cabo las controla esa parte del juego que solemos llamar inteligencia artificial o, simplemente, IA.

En el mundo real (a nivel de investigación académica) **una IA es un programa informático capaz de desarrollar comportamientos para los que no ha sido programado** a través de la experiencia, es decir, es capaz de "aprender". Si os gusta el cine ochentero quizá recordéis una película llamada Juegos de Guerra (WarGames; 1983) en la que un joven Matthew Broderick hace que el ordenador militar WOPR juegue contra sí mismo al tres en raya, "enseñándole" de esta forma que, en ocasiones, la única forma de ganar es no jugar. **En la práctica, la inteligencia artificial no es capaz de obtener conclusiones tan elevadas**, pero sí que funciona de manera similar a lo visto en la película. Se introducen datos en el sistema junto con las conclusiones esperadas y, con el tiempo, éste es capaz de obtener los resultados esperados a partir de distintas entradas. Por supuesto, esto no es tan sencillo como parece. Estos sistemas son tremendamente complejos y **requieren gran cantidad de recursos computacionales para resolver problemas complicados**. Actualmente seguimos muy lejos de crear algo mínimamente parecido a Skynet, así que podemos estar tranquilos.

En los videojuegos, lo que llamamos inteligencia artificial está bastante lejos de ser un sistema "inteligente". En realidad, aunque se consiguiera un sistema que realmente aprendiera del jugador y pudiera funcionar con el hardware actual, el resultado no sería del agrado de los usuarios. **Cuando nos ponemos a los mandos tenemos una serie de ideas preconcebidas de lo que nos vamos a encontrar.** Queremos (necesitamos) que el juego cumpla una serie de normas para ser disfrutable y una de las más importantes es que debe ser previsible. Quizá tenga una gran cantidad de contenido, opciones y estrategias posibles, pero en última instancia **necesitamos poder anticiparnos a sus movimientos para derrotarlo.** En lugar de una auténtica IA, **lo que controla y domina el juego es un sistema que lleva una máscara de inteligencia**, pero bajo ella se encuentran un serie de normas y comportamientos preprogramados de mayor o menor complejidad. Si el jugador está visible, ataca. Si no lo está, sigue tu ruta. Cuanto mayor sea la cantidad de normas predefinidas para un personaje, más convincente será su máscara.

Tomemos como ejemplo un enemigo sencillo, los Goomba de Mario Bros. Estos seres con forma de champiñón se desplazan de derecha a izquierda, hasta que un bigotudo fontanero salte sobre sus cabezas. Lo que podría parecer una conducta simple en realidad no lo es tanto. ¿Qué debe hacer este ser si encuentra un desnivel? ¿se da la vuelta o se lanza al abismo? ¿Y si llega a una pendiente? **Todas estas preguntas se las plantean los diseñadores y desarrolladores del título y sus respuestas son las que definirán la experiencia final**. Y no debe tenerse en cuenta únicamente el comportamiento de un enemigo. Lo más común es que nos enfrentemos a varios NPC a la vez, por lo que se debe tener en cuenta la interacción entre ellos y la amenaza conjunta que suponen para el jugador.

Pongamos por ejemplo a los conocidos fantasmas de PAC-MAN. Toru Iwatani, director del juego, creó cuatro enemigos capaces de acabar con el protagonista de un solo bocado. Si Inky, Blinky, Pinky y Clyde conocieran desde el primer momento la posición del jugador y su objetivo fuera acabar con él desde el primer momento, cada partida se volvería completamente imposible. **Iwatani programó la inteligencia de cada uno de los fantasmas con distintos parámetros de "agresividad",** de forma que cada uno de ellos tiene distintas rutinas. En conjunto, los enemigos de PAC-MAN alternan ataques en oleadas con rutas de patrulla según sus rutinas, lo que les proporciona una cierta personalidad.

Si miramos bajo la máscara de cada uno de estos personajes, encontraremos unos archivos llamados scripts que definen sus distintas "personalidades". **En estos archivos se especifica cómo debe reaccionar el NPC ante distintas situaciones mediante estructuras de pro-**



Grandes villanos

Dos de los villanos más influyentes de la industria son GlaDos y SHODAN, las enloquecidas IAs de Portal y System Shock

POR MARC ARAGÓN



LA IA NO ES REALMENTE "INTELIGENTE"

Se crea una apariencia de inteligencia



gramación. La más básica es el condicionante; estructuras del tipo "si (condición) entonces (consecuencia)". Combinando muchas de estas estructuras se consiguen comportamientos realmente complejos que rigen la vida de cada NPC. **Tal es el potencial de este sistema que ha dado lugar a una de las mecánicas más alabada de los JRPG.** En Final Fantasy XII la acción de los combates era en tiempo real, lo que dificultaba dar órdenes a nuestros compañeros de grupo. Para agilizar esta tarea Square Enix creó los Gambits, un recurso que nos permitía programar el comportamiento de los personajes. Cada Gambit era una sencilla orden condicional compuesta de una condición y una consecuencia. Al cumplirse la condición, el personaje que llevaba a cabo la acción especificada en la consecuencia. **Con un poco de estrategia y planificación, se podía crear un grupo de personajes que trabajase en equipo**, teniendo en cuenta no sólo su estado, sino también el de sus compañeros.

Sin embargo, crear un enorme conjunto de órdenes no es suficiente. Aunque es la base del comportamiento de la inteligencia artificial, es necesario añadir una serie de pequeños trucos para adaptarla al juego del que forma parte. **No sólo debe ser "inteligente", también debe comunicarse con el jugador**. Cuando Bungie estaba desarrollando HALO llevó a cabo multitud de estudios para mejorar no sólo el comportamiento de su IA, sino también la percepción que el jugador tenía de ella. Una de las pruebas que llevó a cabo consistía en enfrentar a los usuarios a dos oleadas de enemigos para que decidiera cuál de ellas les había parecido más inteligente. El resultado fue que una amplia mayoría consideró la segunda tanda de enemigos mucho más inteligente, aunque en lo que a comportamiento



Goomba

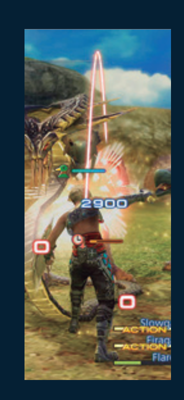
Los Goomba son los primeros enemigos que vemos en cualquier juego de *Super Mario*. Sólo se mueven en una direccion y sólo dañan por contacto.



se refiere, ambas eran exactamente igual. La principal diferencia residía en la cantidad de daño que las unidades eran capaces de causar y soportar. **Los enemigos que causaban más daño eran percibidos como más peligrosos y, por tanto, más inteligentes**. Pero claro, esto no siempre funciona. En DOOM, por ejemplo, la cantidad de demonios a los que nos enfrentamos en cada combate puede ser abrumadora, por lo que en lugar de ir a por nosotros indiscriminadamente, la IA del juego envía unos pocos en oleadas, mientras el resto se mantiene en su posición, con lo que se consigue que el jugador se vaya moviendo por el escenario. En los Far Cry de Ubisoft ocurre algo parecido. Cuando los enemigos nos rodean suelen buscar una cobertura y dispararnos desde ella. La solución del estudio para hacer los tiroteos más disfrutables fue limitar el número de soldados que nos disparan al mismo tiempo.

Aunque la IA controle todos los enemigos, no debe ser el rival al que nos enfrentamos, más bien al contrario. **Lo ideal es que permita a los jugadores anticipar sus movimientos de forma que puedan adelantarse a ellos**. Esto es clave en los títulos de infiltración como las sagas Splinter Cell, Batman Arkham o Metal Gear. De forma sutil, se debe sugerir al jugador cual es el mejor lugar para llevar a cabo una acción (utilizando para ello el diseño de niveles) y en qué momento debemos hacerlo. Para ello, **los enemigos utilizan constantemente mensajes para comunicarnos los "pensamientos" de la IA**. Todos hemos oído cientos de veces frases del tipo "¿Qué ha sido eso?", "Creo que ha venido de allí" o "Debe haber sido mi imaginación". Estas frases nos permiten saber que la inteligencia nos ha descubierto, que conoce nuestra posición o que ha dejado de buscarnos y son vitales para prever el comportamiento de los enemigos. De esta forma podemos adelantarnos a sus movimientos, tenderles emboscadas o simplemente esquivarlos, lo que nos hace sentir que hemos conseguido "engañar" al juego.

Todas estas ideas hacen el juego predecible, lo cual es necesario, pero corre peligro de hacer que el usuario deje de jugar por simple aburrimiento. **Aquí es cuando la imaginación de los desarrolladores debe dar el máximo para mantenernos pegados al mando**. Es necesario introducir eventos impredecibles, tanto para el jugador como para la inteligencia artificial del sistema. Explosiones, escenarios que cambian aleatoriamente o incluso pequeños saltos inesperados en la dificultado, cualquier cosa vale. **Todo debe estar equilibrado y diseñarse como un conjunto para que el resultado final sea equilibrado, justo y, sobre todo, divertido.**

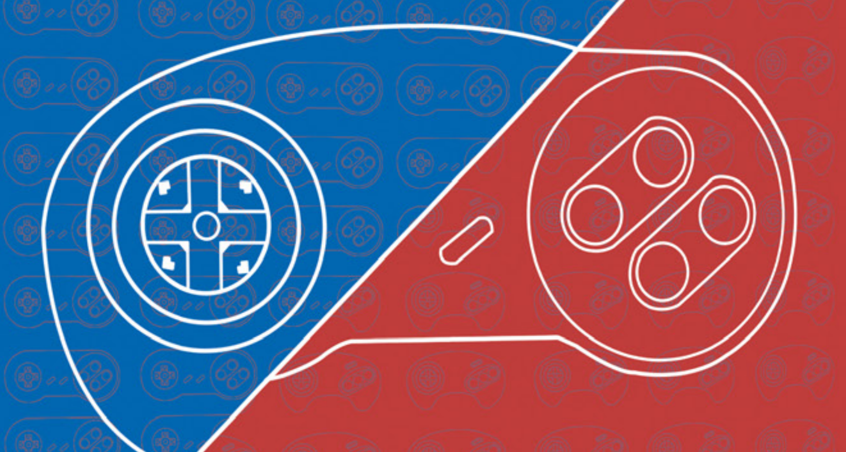


Los Gambits de *Final Fantasy XII*

—

Algunos jugadores consideran los Gambits como una de las mejores mecánicas de los juegos de rol. La posibilidad de "programar" a nuestros aliados nos permite planificar cada combate.





CONSOLE WARS

Sega o Nintendo

Solo el recuerdo de las lides más cruentas sobrevive al implacable paso del tiempo. En los videojuegos, jamás se olvidará la encarnizada contienda entre Sega y Nintendo, que tan bien relata Console Wars.

POR ISRAEL MALLÉN

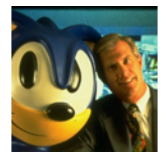
LA BATALLA QUE MARCÓ UNA GENERACIÓN

Sonic y Mario protagonizaron la verdadera guerra de consolas

La industria del videojuego vivió, hace no tanto, una guerra **entre dos bandos**. Era un tiempo de decisiones inexorables y vinculantes, de las que definen a uno mismo por el resto de sus días. Elegir constituía una apuesta, una muestra de la forma de ser. Cuando llegó el momento, antes o después, todos se posicionaron y mostraron su amor por unos colores. Decía Eduardo Galeano, sempiterno escritor uruguayo, que *"en la vida, un hombre puede cambiar de mujer, de partido político o de religión, pero no de equipo de fútbol"*. Durante la década de los 90 (y en el fondo para siempre), uno **no podía cambiar** de compañía de videojuegos. Sega y Nintendo batallaron durante más de un lustro en una lid que todavía retumba. Hace 25 años, las decisiones de compra eran contratos de personalidad inquebrantables cuyo dilema inherente trascendía lo pictórico. No solo era escoger entre rojo o azul, sino entre Mario o Sonic; SNES o Megadrive; **Nintendo o Sega.**

El sector videolúdico gozó de cada cañonazo en forma de exclusivo y de cada puñalada en forma de anuncio. Todo valía. Era una carrera ludoficcional, tecnológica y *marketiniana* en la que subirse al segundo escalafón del podio era descender al ardiente infierno. La mayoría de avances de los que hoy disfrutamos no se entenderían sin la rivalidad entre Sega, atrevida y tenaz, y Nintendo, original y paciente. Y, hasta la fecha, **no hay mejor documento** sobre aquella contienda que Console Wars, de Blake J. Harris.

La obra del escritor estadounidense, editada en España por Héroes de Papel, retrata hasta el más nimio detalle sobre la rivalidad entre Sega y Nintendo en un ejercicio periodístico brillante. Harris entrevistó **a más de doscientos antiguos empleados** de ambas empresas en pos de una verdad coherente, así como a decenas de otros individuos vinculados con la industria. El autor de Console Wars pasó tres años consultando a Tom Kalinske, líder de la mejor Sega de todos los tiempos. Como fruto, su obra resulta en una labor de contrastación magistral y una lección tangible de cuál es el potencial del periodismo de videojuegos. Porque, ante todo, Console Wars **es periodismo**. Uno tan excelso que bien merece encuadernarse, mimado en cada página y redactado desde el corazón de alguien que aprecia esta industria.



Tom Kalinske

—

CEO de Sega durante su época dorada. Tras su paso por Mattel, Kalinske consiguió la carta blanca de Hayao Nakayama y revolucionó la industria del videojuego. Hasta su llegada, Nintendo tiranizaba el mercado.



POR ISRAEL MALLÉN



ESFUERZO DE CONTRASTACIÓN

Console Wars es una lección de periodismo

Cada milímetro de la celulosa que compone sus **más de quinientas** páginas no se entiende sin una tarea hercúlea de verificación. En las grandes pugnas, los bandos relatan su versión, pero es el periodista quien debe hallar la explicación veraz sumergiéndose en un océano de hojas y grabaciones. Nintendo siempre defenderá el buen hacer, la paciencia y el respeto por el consumidor, como **también atacará la agresividad** y las pullas constantes de Sega. Al mismo tiempo, los padres de Sonic se enorgullecerán de su audacia y su papel trascendental para con la evolución del medio, mientras que arremeterán a la Gran N por **aburrida** e **infantil**. Por suerte para los lectores, Blake J. Harris buceó hábilmente hasta emerger, tesoro impreso en mano.



Como en cualquier refriega, es vital aprender de los errores del pasado para no cometerlos en el futuro. Que la Historia se considere cíclica es la prueba irrefutable de que **el ser humano no tiende a reflexionar** acerca del ayer. Para remediarlo, al menos en lo que concierne al videojuego, Console Wars se erige como un tratado valiosísimo sobre la contienda más importante de la Historia de la ludoficción. Pese a que las lecturas académicas sobre el medio abundan cada día más, no hay demasiado material sobre la Historia del mismo. Por eso mismo, pasarán los años y Console Wars siempre será un texto ilustrador al que volver.

Blake J. Harris narra una **aventura de seis años** que empieza y termina en Hawái. Entre 1990 y 1996, la Sega de Tom Kalinske pasó de ser una empresa de videojuegos más, casi anecdótica, a **liderar el mercado norteamericano.** Arrebatar la corona a Nintendo pasó por una refriega eminentemente *marketiniana* y sentimental. Kalinske apeló a las emociones basándose en su experiencia en otra fábrica de sueños: Mattel. Creó a la Barbie pluriempleada y al heroico He-Man primero, **revolucionó la industria** a la velocidad de un erizo azul después.

Sonic el Erizo

El erizo azul consiguió que Sega superara a Nintendo en EE UU. La división norteamericana se construyó en torno a Sonic. La mascota de Sega, que estuvo a punto de ser un vampiro gótico con chaqueta de cuero, protagonizó hitos como el primer lanzamiento mundial de un videojuego (*Sonic 2*)



Cuando él llegó a la filial norteamericana, cuyo puesto como dirigente aceptó en un arrebato playero a petición de Hayao Nakayama, Sega no era más que una piedra encasquillada en la suela del zapato de Nintendo. Pese al buen hacer de Sega en el terreno de los juguetes electrónicos y las recreativas durante los años 60 y 70, la empresa se disputaba **un hueco en el 10 % de cuota de mercado** que, cual ávido comensal, dejaba. Nintendo coqueteaba con la eternidad en el imaginario colectivo tras arrasar con NES, mientras que la compañía del erizo, por no tener, **no tenía ni al erizo.**

Pero todo cambió. Sega of America remontó el vuelo y oteó furtiva el trono de Nintendo. Con un *marketing* humilde pero tan agresivo como eficaz, Kalinske y compañía superaron a Howard Lincoln y Minoru Arakawa, máximos responsables de la división norteamericana de Nintendo. Sega tuneó su tartana para adelantar a Nintendo por la mismísima derecha, justo por el hueco que dejó el fontanero bigotudo al virar hacia el estrellato *hollywoodiense*. En el CES de 1990, Sega no era nada. Con el primer E3, un lustro después, **llegó liderando** a velocidad supersónica.

Console Wars, por lo tanto, es una historia de aciertos y errores. Supone una extensa moraleja que, como la fábula de la liebre y la tortuga, describe con atino la carrera entre ambas fábricas de sueños. Si Nintendo era el mejor Barça, capaz de maravillar al primer toque con paciencia hasta romper la última línea con un pase de Iniesta y un desmarque de Messi, **Sega era el más aguerrido Atlético de Madrid del Cholo Simeone**. Partido a partido, juego a juego, bit a bit.

Blake J. Harris ha escrito un relato interno, de actitudes, de sueños y, en general, una lección encomiable que llega en español con el mimo al que nos acostumbra Héroes de Papel. El primer adjetivo le corresponde por su capacidad para adentrarse en lo más hondo de cada compañía para desnudarlas ante el lector, con sus virtudes y sus defectos. No es complicado rastrear el currículum de Tom Kalinske, pero sí lo es conocerle de verdad. Con matices, el trabajo de Harris hace de reunión íntima con el anterior CEO de Sega of America y el resto de figuras individuales de la industria noventera del videojuego. Las fortalezas y flaquezas de Al Nilsen, Paul Rioux, Olaf Olafsson, Bill White y Peter Main, así como los porqués a **decisiones maravillosas** unas veces, delirantes otras tantas. Todo condensado en 572 páginas exquisitas. Ante todo, Console Wars es una historia de personas.

También demográfico. Al hojear la obra, folio tras folio, uno descubre qué implicaba ser seguero o nintendero. La estrategia de *marketing* de Sega se planteó para erigirse como antagonista absoluta de Nintendo. Una quería ser guay, la otra clásica; **una apostó por arriesgar**, otra por conservar. Sega hacía virguerías en la cuerda floja, mientras que Nintendo avanzaba como el más paciente funambulista. Para quien se perdiera esa época, por desconocimiento o juventud, Console Wars es capaz de teletransportar al lector **a los salones de los 90**. En cada casa, la diferencia entre que sonara el tema de Green Hill Zone o una pieza del Reino Champiñón era abrumadora. Correr como el erizo o saltar con la precisión del fontanero. Elegir constituía una dilema digno del más sufrido Hamlet, una muestra de la forma de ser y aspiraciones de cada jugador.

Al cerrar el libro y repasar sus contornos con la punta de los dedos para reflexionar, uno se percata de que **ha soñado despierto**. Console Wars habla con rigor de lo que fue al mismo tiempo que traza un camino onírico de baldosas amarillas hacia lo que pudo ser y nunca será. Cuando el cúmulo de páginas empieza a pesar demasiado para la mano izquierda, señal inequívoca de que se acerca el final, uno se encuentra con Sega liderando el mercado al ritmo de Sonic y Nintendo extramotivada por recuperar su corona. Y si se mira más allá, hacia un punto del libro en el que ni siquiera quedan páginas, el lector descubre que **Sega tuvo en sus manos crear de la primera consola de 64 bits** o que Sonic se concibió como una suerte de vampiro pseudogótico enchaquetado en atezado cuero. En esa dimensión alternativa, Nintendo ha lanzado la PlayStation junto a Sony y la pugna videolúdica emula al balompié escocés: una liga de dos. Y todo ello persiste lo que dura un parpadeo. Nunca sucedió, **jamás pasará**, pero abruma pensar en el poder de las decisiones.

Leyendo los agradecimientos, todavía absorto en los pensamientos sobre ese futuro alterno en el que Saturn no nació muerta, me di cuenta del valor de Console Wars como enseñanza. Para que el videojuego se legitime como arte, hay que tratarlo como tal y la narración de Blake J. Harris lo hace. Es un documento histórico, respetuoso con su medio y conocedor del mismo. Aquel que desconociera los entresijos de una época clave en la Historia de los videojuegos, como yo mismo antes de inhalar el aroma que desprende la celulosa en la que reposa el prólogo, debe descubrirlos mediante Console Wars. En él encontrará un relato, pero también varias **reflexiones sobre la naturaleza y evolución** de la industria del videojuego durante la década de los 90 y la regulación de la violencia en estos, por ejemplo. Sin duda, es una obra fundamental, inquieta para permanecer demasiado tiempo en la estantería.

Console Wars es un ejercicio literario, periodístico e histórico maravilloso. Blake J. Harris redactó una obra que ya es atemporal para cualquier amante de los videojuegos con un tono ácido y un contenido valioso. La guerra nunca cambia, pero merece la pena indagar con lupa cada bala de la contienda de todos los tiempos. Las mejores historias son las que consiguen sorprender aun sabiendo su final. Aunque todos conocemos cómo terminó la lid entre Sega y Nintendo, Console Wars **es un bombardeo documental constante** y entretenido. Blake J. Harris does what others don't.

Aquellos maravillosos años

—

Nada sería igual sin aquella guerra. Nintendo despertó de su letargo tras las embestidas de Sega. Sin la necesidad de resurgir, jamás hubiéramos jugado a obras maestras como *Super Mario 64* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. El sistema de calificación por edades, el salto a las 3D, el nacimiento de PlayStation... Todo gracias al enfrentamiento entre Sega y Nintendo.



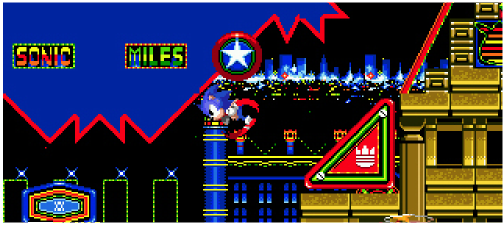
PLAYER ONE

SONIC 2

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

No existía mascota alguna que pudiera hacerle sombra al fontanero de la Gran N. Hasta que Sonic llegó en 1991. Y como no convenció a todo el mundo, volvió un año después dispuesto a arrasar con el género de plataformas. Y lo consiguió.







VOLANDO SIN ALAS

SONIC A UNA REVOLUCIÓN DE 16 BITS



EL JUEGO MÁS VENDIDO DE MEGA DRIVE

—

Habiendo vendido más de seis millones de copias alrededor del globo, *Sonic the Hedgehog 2* se corona indiscutiblemente como el título más exitoso y vendido de la consola más remarcable de SEGA.

Año 1991. Después de mucho ensayo y error, SEGA por fin ha encontrado su Santo Grial particular. En la búsqueda por una mascota que hiciera sombra al entrañable fontanero barrigón de Nintendo, la compañía no hace más que tropezar y caer con piedras muy similares. Dos símbolos que quedaron en el olvido se convierten en el legado de otros dos intentos que sí llegaron a hacer más historia. Uno de ellos era **Alex Kidd**, un eslabón perdido que protagonizó uno de los videojuegos de plataformas más emblemáticos de la Master System: *Alex Kidd in Miracle World*. Un éxito que no se repitió, ya que el título le quedó demasiado grande a este niño-mono de considerables patillas y sufrió una crisis de identidad tal que SEGA no tuvo más remedio que deshacerse de él antes de que cayese aún más bajo y sustituirlo por **Opa-Opa**, una suerte de nave espacial que estaría destinada a dominar los shooters caseros con títulos altamente psicodéligos y lisérgicos. Aunque es innegable que su saga, *Fantasy Zone*, constituye uno de los mejores homenajes a los matamarcianos más sobresalientes.

Un señor regordete y con bigote fue otra de las opciones para optar a mascota magna de la compañía, mas su parecido con el fontanero era tal que decidieron descartarlo antes de intentarlo siquiera. Pero les gustó tanto el diseño que decidieron convertirle en el némesis de quien **nació siendo un conejo, evolucionó a canguro y, finalmente, se convirtió en un erizo azul con zapatillas de deporte** que, por alguna razón, podía correr a la velocidad del sonido. **Nadie se esperaba que *Sonic the Hedgehog* llegase a tener ni una cuarta parte del impacto que tuvo en 1991**, pero SEGA creó no sólo una mascota digna de competir con Mario, sino también un personaje que se convertiría en uno de los iconos más referentes de la historia de esta vasta industria. Pero no quisieron cometer el mismo error que antaño con Alex Kidd y decidieron ponerse manos a la obra con una secuela digna cuando, en realidad, debían estar regocijándose en su éxito. Y fue así como, un año después, vio la luz el que es considerado por muchos el mejor videojuego de toda la franquicia protagonizada por este erizo hiperactivo; ***Sonic the Hedgehog 2***.

A primera vista, esta secuela parece un copia y pega descarado de su predecesora y cuya única novedad es un adorable zorrito de dos colas que acompaña a Sonic allá donde va e imita cada uno de sus movimientos. **Tails** también es un personaje jugable con mucho potencial, que SEGA no aprovecharía hasta *Sonic the Hedgehog 3*, pero la inclusión de este nuevo amiguito alimenta un increíble **modo multijugador** nos permitía enfrentarnos a un amigo en cuatro vertiginosas carreras a pantalla partida. Eso compensaba el hecho de que el multijugador del modo historia sólo consistiese en un segundo jugador controlando a un Tails que sólo podía interactuar con enemigos y poco más.



> *Considerado por muchos el mejor videojuego de la franquicia.*



REFERENCIAS QUE SE PILLAN A LA VELOCIDAD DEL SONIDO

—

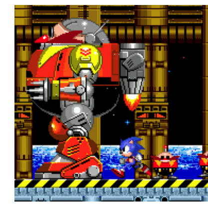
Si bien el apodo de Tails hace referencia a sus dos colas, su nombre real, Miles Prower, es un juego de palabras que tiene que ver con la velocidad que tanto caracteriza al juego: *miles per hour*.

Mientras que en el primer juego protagonizado por el erizo contábamos con siete zonas divididas en tres actos, *Sonic the Hedgehog 2* nos permite disfrutar de un total de **once nuevos niveles** divididos los siete primeros en dos actos, el octavo en tres actos y los tres últimos, en un solo acto. Viajamos por tierra, mar y aire; visitamos ruinas antiguas, laboratorios químicos, una metrópolis completamente tecnológica, una refinería de petróleo e, incluso, un casino. **Válgame Dios la cantidad de horas muertas que me he pasado en las tragaperras de *Casino Night Zone***. Mis amigos dicen que están muy preocupados por mí, pero yo intento restarle importancia. El caso es que esto dinamiza de forma muy activa el juego y, de hecho, hace auténtico honor a su premisa.

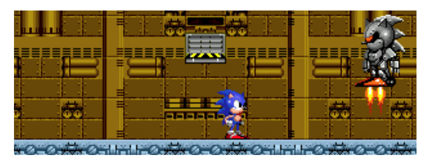
No voy a negar que *Sonic the Hedgehog* es una obra de arte como pocas, pero sus elaborados niveles lo convertían en un videojuego de plataformas en 2D con todas y cada una de las letras, por lo que resultaba curioso ver cómo esto te impedía disfrutar de primeras de la capacidad de Sonic para correr a la velocidad del sonido. Algo que no ocurre en la segunda parte, ya que los niveles están también muy elaborados, pero de una forma mucho más inteligente. Sí, habrá momentos en los que tengamos que pararnos a pensar un poco, **pero la libertad que nos ofrece *Sonic the Hedgehog 2* a la hora de correr como alma que lleva el diablo es todo un gustazo de experimentar en carne propia**. El erizo por fin puede sacar a relucir aquello que le hace realmente grande. Habrá fases en las que no será recomendable entusiarmarse mucho, como *Oil Ocean Zone* o *Wing Fortress Zone*, pero eso no nos impedirá disfrutar de muchos momentos de vertiginosa velocidad. Eso sin contar con las fases especiales, elaboradas en un 3D muy bien logrado que, de forma muy dinámica, nos instan a conseguir los anillos necesarios para hacernos con las esmeraldas del caos. Una fase que nada tiene que ver con aquella de *Sonic the Hedgehog* para cumplir el mismo cometido y que yo, personalmente, considero muchísimo más divertida. Conseguir las esmeraldas del caos era mucho más llamativo en *Sonic the Hedgehog 2* gracias al añadido de **Supersonic**, un Sonic en versión *Super Saiyan* claramente inspirado por el fervor de *Dragon Ball* y que goza de ser invulnerable y de ir tan rápido que puede incluso volar a ras del suelo.

Son muchas las diferencias respecto a su precuela. Los personajes están más estilizados y mejor pensados, ya que Sonic puede realizar su mítico *spin dash* sin necesidad de estar en movimiento, algo impensable en la primera parte. El hecho de que los personajes sean más redondos también los hace más aerodinámicos y, aunque no lo parezca, esto favorece la sensación de velocidad que conseguimos en *Sonic the Hedgehog 2* y que no disfrutábamos de igual manera en *Sonic the Hedgehog*. Y todo esto se nota gracias al punto más favorable del juego, por encima de todo lo demás: **el apartado gráfico**. Éste no sólo mejora cuantiosamente con respecto a *Sonic the Hedgehog*, sino que nos permite deleitarnos con todo el potencial que tenían los 16 bits de la Mega Drive. Tras un tropel de juegos que no sabían aprovechar al máximo la característica principal de la consola, *Sonic the Hedgehog 2* nos demuestra en 1992 cómo SEGA había logrado crear una máquina capaz de hacer que un juego de principios de los noventa parezca una obra de arte muy reciente en pleno 2017. ***Sonic the Hedgehog 2* no envejece no sólo gracias a su simpleza y su dinamismo, sino también a su apartado visual y técnico**. Era peligroso hacer que el erizo azul pudiese demostrar lo rápido que es capaz de correr, pero SEGA decidió hacerlo gracias a un motor gráfico que no se queda atrás, capaz de seguir cada uno de los impredecibles movimientos de Sonic. *Sonic the Hedgehog 2* es

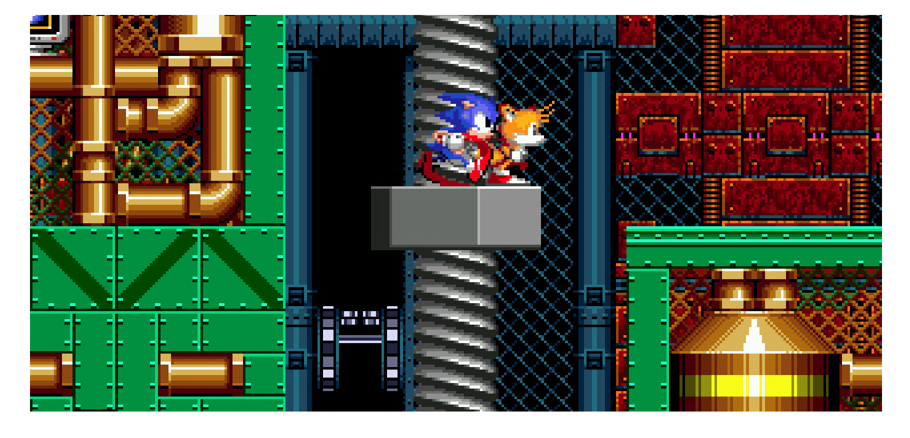








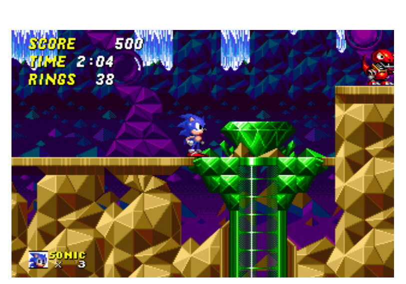
colorido, fluido y continuo, y haría palidecer, incluso, a muchísimos de los videojuegos más recientes de los estudios más prestigiosos. A esto se le suma **una banda sonora sublime que vuelve a firmar Masato Nakamura**, quien ya nos deleitó con melodías fantásticas en *Sonic the Hedgeghog* y regresa en esta secuela para volver a regalarnos una serie de temas muy, muy memorables y llenos de ritmo. No son melodías de acompañamiento estándar, sino que son dignas de una mención aparte. Canciones como las de *Mystic Cave Zone*, *Aquatic Ruin Zone* o *Sky Chase Zone*, por nombrar algunas, **demuestran la versatilidad de Nakamura a la hora de componer el tema indicado para el nivel indicado**. Eso sin contar con el maravilloso y épico acompañamiento musical a la hora de enfrentarnos al jefe final, sumado a aquel que nos encoge el corazón cuando, por fin, nos hemos pasado el juego.



Lo que *Sonic the Hedgehog* consiguió, ***Sonic the Hedgehog 2* lo perfeccionó con creces**. Habrá quien eche de menos la sensación de un auténtico videojuego de plataformas debido a que el primer título protagonizado por el erizo se comportaba más de este modo, pero no era lo que quería SEGA realmente. La compañía buscada una mascota que hiciera sombra a Mario, de Nintendo, y lo consiguió. **Una mascota con personalidad propia, la cual relucía brillante en esta segunda entrega llena de velocidad y dinamismo**. Porque SEGA quería dejar bien claro con Sonic que Nintendo era agua pasada, que no molaba nada dejarse seducir por las consolas de la gran N. Y cumplió su objetivo: una mascota que hizo historia, llegando al nivel de crear una auténtica batalla campal.

La mítica guerra de consolas comenzaba con Mario y Sonic enfrentándose en una potente Mega Drive y una bien lograda Super Nintendo, respectivamente. Cara a cara, Mario se situaba al lado de los niños buenos, estudiosos, de los infantes que sucumbían antes el buen comportamiento y la educación propias de los años 80. En cambio, Sonic tenía muy claro su público: **los niños guays**, los niños que pasaban de estudiar y preferían irse al parque a jugar con su monopatín o a gastarse toda la paga en una cantidad ingente de recreativas. Todo eso era lo que Sonic simbolizaba, lo que había detrás de las pantallas de *Sonic the Hedgehog 2*.

Yo sucumbí al erizo. Soy una chica de los noventa y no pude evitar cegarme por el carisma de un personaje como él. Veloz y activo, que no tiene tiempo para mirar atrás ni se lo plantea. Que, sencillamente, arranca a correr hacia el horizonte, donde la vista alcanza, arrasando con todo a su paso. Mientras Mario necesitaba saltar y esquivar, Sonic hacía un *spin dash* y recorría kilómetros y kilómetros de asfalto sin necesidad de que yo me preocupase por ello. Disfrutaba muchísimo el momento en el que ponía el cartucho en la Mega Drive y Sonic atravesaba el logo de SEGA mientras dicho nombre resonaba entre las paredes de la habitación. Pulsaba start y, acompañada por el fiel Tails, me perdía en once mundos tan diferentes que parecía más un viaje mágico. Y para mí... **Aún lo es**.



UN PALACIO SECRETO ESCONDIDO EN UNA CUEVA SUBTERRÁNEA

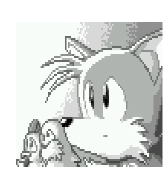
—

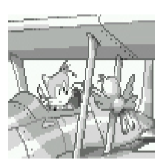
La décima canción del sound test en el menú de opciones corresponde al nivel de *Hidden Palace Zone*, una zona eliminada del juego inicial pero que se recuperó en la remasterización de 2013 como nivel secreto.

EL SECRETO ESTÁ EN LA MÚSICA

—

Si escuchamos las canciones 19, 65, 09 y 17 en este orden en el menú de opciones, podremos seleccionar qué fase queremos jugar. Estos números hacen referencia a la fecha de nacimiento de Yuji Naka, programador del juego: 17 de septiembre de 1965.









PLAYER ONE

BEYOND GOOD & EVIL

POR ADRIÁN DÍAZ

Los habitantes de Hillys no pueden estar tranquilos. La raza alienígena DomZ los atacan sin cesar. Jade y Zerdy, junto al grupo IRIS, harán todo lo posible para pararlos y traer de vuelta la paz al planeta. Pero hay asuntos turbios.



EL PADRE DE RAYMAN

Michel Ancel, creador de la saga *Beyond Good and Evil*, es más conocido aún por haber creado el emblemático personaje *Rayman,* franquicia en la que sigue trabajando actualmente.

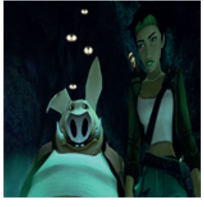
Mentiría si dijese que he jugado a *Beyond Good and Evil.* Bueno, para ser exactos no pasé de jugar una demo en la ciudad por el 2003, con apenas 9 años. Pero tras el anuncio de la segunda entrega y conociendo todo el trasfondo que tiene la historia de Michel Ancel y su saga, no tenía una excusa más perfecta para jugarlo de una vez por todas de principio a fin. Desde cero, olvidando todo lo leído hace años, para saber qué demonios era ese juego con la chica de los labios verdes y ese cerdo mecánico en tirantes blancos.

Nada más comenzar y ver las primeras cinemáticas, **se nota que estás ante un título muy característico de principios de siglo**. Todo se ve muy propio, original, colorido, acompañado de un doblaje en español trabajado y una música muy auténtica. Como cuando enchufabas tu PS2 para jugar *Jak and Daxter, Ratchet and Clank* o *Sly Cooper.* Una explosión de creatividad y autenticidad te entra por los ojos, por los oídos y por las manos que muchos juegos de hoy día no han sabido ni tan siquiera acercarse. Sabía que estaba ante un buen juego, y que justificaba todas las opiniones que lo recordaban como un clásico.

La historia se te presenta rápido: estás en Hillys, un planeta bastante acuoso protegido por una cúpula de los ataques de la raza alienígena DomZ, que se presentan como los principales enemigos. Éstos no paran de intentar invadir el planeta y la única resistencia son las Secciones Alpha, protectores del planeta de Hillys. Jade, nuestra protagonista, es una fotógrafa autónoma y la compañía más cercana que tiene es su tío Zerdy, que como su nombre bien hace entender es un cerdo muy apañado con la tecnología y la mecánica. De repente, recibe una misión de un tal señor De Castellac pidiéndole unas fotografías de unas criaturas exóticas en una cueva algo peligrosa, pero acabará en un complot **para saber que hay detrás de las Secciones Alpha y ver que no todo parece ser agua limpia.**

Aquí es cuando pensaréis en qué se relacionan el título del juego con el argumento. No preguntéis, yo tampoco los he llegado a conectar entre sí. Y es que conforme vas avanzando en el juego, ves que no deja de ser un cuento donde los aliados son muy buenos, y los enemigos, muy pero que muy malos. Intenta añadir sombras en un mundo muy pintoresco, y eso es lo que hace de *Beyond Good and Evil* un juego único. Sin embargo, es como intentar añadir profundidad a un cuento de Disney. Es un arma de doble filo, positivo y negativo. Pero **consigue salir a flote por el entorno y el mundo creado** poblado por distintas criaturas que, aunque algo escasas de desarrollo, hacen su papel adecuadamente.









Al principio puedes llegar a pensar que *Beyond Good and Evil* no ha envejecido para nada bien. Un sistema de combate simplón, basado en las mecánicas que te otorga un solo botón, añadiendo de que el juego está dividido en pequeñas zonas separadas por pantallas de carga, puede que te hunda un poco sabiendo en el año que estamos. Pero **a poco que avanza la historia y el juego se expande, todo cambia.** Los puzles salen a la luz, y las misiones secundarias por hacer también. Desde hacer fotos a todas las criaturas que podamos ver por todo el planeta, hasta hacer carreras con nuestro Hovercraft o meternos en oscuras cuevas en busca de las perlas.

Como he dicho antes, todo esto no lo harás solo la mayoría del tiempo. Tu tío Zerdy estará ahí a tu lado, ayudándote tanto en combate como en la resolución de puzles gracias a sus inventos o su experiencia. Esto también está al alcance de un botón y generalmente la inteligencia artificial responde bien. Pese a no tener mucha amplitud de interacción, su compañía y sus líneas de diálogo se hacen amenas.

Una de las virtudes de *Beyond Good and Evil* es **la variedad de mecánicas jugables**

POR ADRIÁN DÍAZ



CLARA Y CONCISA

—

La interfaz del juego es algo que llamará nuestra atención quizá por su tamaño, pero no tendremos que preocuparnos más allá de ver la vida y los objetos usables.





FOTOGRAFÍA TODO LO QUE PUEDAS

—

El centro de investigación de Hillys quiere tener una enciclopedia a lo Pokémon de todos los animales de Hillys. No te olvides de fotografiar todo aquel que veas para conseguir una cantidad enorme de créditos.

que toca. Por ejemplo, el sigilo está muy presente cuando ya estamos en plena incursión de las instalaciones de las Secciones Alpha. Ya sea para desactivar el guardián que patrulla por una sala, donde tenemos que colocarnos en su espalda para inutilizarlo, bien evitarlos a través de muros y barricadas o de llevarlos a posiciones vulnerables donde hay otros enemigos. Todo de forma muy comprensiva y eficaz, como parecía que querían desde el primer momento Ubisoft.

Otra es el uso de la cámara. Una cosa tan sencilla como sacar fotos se convierte en una actividad atrapante debido a su facilidad y a la vez, de los premios que recibimos a cambio. Cada carrete de fotos fotografiando criaturas distintas nos dará una perla, por ejemplo. Y por supuesto, Jade es reportera. Las fotos que echas sobre las evidencias que vas encontrando a lo largo de la historia son comentados por los NPC, y **da una mezcla de satisfacción y progreso** ver como la profesión de la protagonista adquiere un rol importante en el argumento del juego.

Hay que destacar también lo cohesivo que parece el mundo de Hillys pese a ser un juego lineal. **Con nuestro Hovercraft podemos flotar por el agua o bien volar cuando lo mejoremos**, pudiendo acceder a los distintos sitios menos los dominios de las Secciones Alpha. Algo bastante lógico teniendo en cuenta que no es que no puedas acceder tú, sino nadie debido a las actividades sospechosas que están llevando a cabo y que Jade debe ir a investigar por orden de la asociación terrorista IRIS, que sabe que están relacionados con los DomZ. Además, por la ciudad podemos ver los carteles propagandísticos, mientras que sus límites están vigilados por robots de seguridad que nos echarán atrás el paso si vamos a inmediaciones demasiado arriesgadas. Punto a favor para el taller Mammago, un negocio poblado por rinocerontes jamaicanos que nos proporcionarán mejoras para nuestro vehículo a cambio de perlas. **Todo bajo un manto de ilegalidad, como una especie de mercado negro**. Mientras todo el mundo parece feliz y subordinado a las Secciones Alpha, hay cosas que se mueven por ahí debajo. Un detalle muy bueno. Hablando de estas perlas, es principalmente **uno de los pasatiempos secundarios del juego**. Mien-



tras algunas las obtendremos de forma obligada, otras están repartidas por distintos sitios de Hillys y a cambio de actividades o minijuegos. Hay un total de 88, aunque con 71 serán suficientes para conseguir todas las mejoras posibles. Las 17 restantes quedan para los más completistas que no soportan ver algo diferente a un cien por cien en su pantalla. El hecho de que no sea una cosa totalmente opcional hace que despierte el gusanillo para conseguir al menos las necesarias para tener a tope el vehículo.

Si me tuviese que centrar en poner **pegas** al juego, las dos cosas que se me vienen primero a la cabeza son **la cámara y la duración del mismo.** Sorprendentemente, para tratarse de un juego que va camino de los quince años de antigüedad – aquí habréis soltado un: *madre mía, cómo pasa el tiempo* – no me he encontrado con ningún *bug*. Pero sí con movimientos de la cámara traicioneros. Si bien lo he jugado en la versión de PC por uPlay, gracias al regalo de la misma Ubisoft por su 30 aniversario, el hecho de jugarlo con mando hacía que respondiese el *joystick* derecho de una forma demasiado precipitada, y la situación de la visión en algunas pantallas es algo confusa, sobre todo en las partes de sigilo. Y por la duración del juego, **me duró apenas unas 6 horas,** y eso que alguna que otra se fue dedicada a algunas perlas y a algunas partidas del air hockey del bar Akuda. ¡Maldito vicio de minijuego, y todo sea por la perla!

Como he querido hacer un análisis con la visión actual que tengo de los videojuegos, sé que la sensación que *Beyond Good and Evil* me ha dejado hubiese sido totalmente distinta si lo hubiese disfrutado cuando era un crío hace más de una década. Porque aun intentándolo ver con esos ojos, **quizá el mayor problema que tiene es lo poco explotada que ha sido la saga.** Porque – sin querer entrar en spoilers – la secuencia final es poco más que una serie de revelaciones inesperadas y ya está. Ni un epílogo ni nada que de algo más de soltura y explicación del mundo. Y ahora que ya sabemos que *Beyond Good and Evil 2* será una precuela, pues hace que el sentimiento de la primera entrega.se quede con ganas de más.

Hay que tener en cuenta que **la saga estaba planeada originalmente para ser una trilogía**, pero las escasas ventas hicieron que Ubisoft guardase la saga en un armario. Es por eso que, a día de hoy, *Beyond Good and Evil* se considera un clásico de culto, aunque no por ser totalmente desconocido y, como ya he dicho, mucho menos después de tantos años de rumores y del cierre de la conferencia de Ubisoft de E3 2017, donde vimos a un Michel Ancel tremendamente emocionado por ver cómo su franquicia salía adelante después de tantos años. **Lo que se mostró para la segunda parte parece muy ambicioso** y parece dejar a ésta a la altura del betún, pero mejor no adelantemos acontecimientos. Eso sí, un *remake* del juego no le vendría mal para volver a sacar el juego a la palestra y llegar a un público más amplio.

DE TODOS LOS COLORES Y FORMAS

—

Jade es quizá de los personajes más humanos que puedas ver en el juego. Sin duda estará rodeada de amigos y conocidos de muchas razas de animales humanoides, como lo es Meï (derecha)

NUESTROS COLEGAS JAMAICANOS

—

Los rinocerontes del taller Mammago son unos de los personajes más carismáticos y graciosos de l título. Además, son nuestra principal fuente de mejoras para nuestro Hovercraft, así que no te olvides de visitarles de vez en cuando.



PLAYER ONE

HITMAN: CODENAME 47

POR JON ANDONI ORTIZ

Con casi la mayoría de edad, el aspecto del Agente 47 no ha cambiado mucho desde su creación. Mismo traje, mismo peinado, y la misma cara de mal humor. Pero sus juegos sí que lo han hecho. Es hora de conocer el origen.

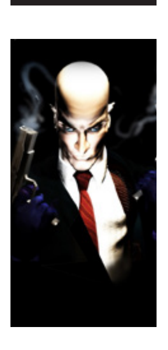






COMENZANDO A ASESINAR

EL SIGILO ES TU ÚNICA HERRAMIENTA



LAS DOS PISTOLAS DEL AGENTE 47

—

Si hay un estilo de combate con el que Hitman se identifique es la doble pistola. Útiles para el combate directo y con silenciadores opcionales para los momentos más íntimos.

En el año 2000 salía a la venta *Hitman: Codename 47*, **el primer título de la que sería la saga más famosa y querida de *IO Interactive*.** Solo dos años antes había salido a la venta el galardonado *Thief,* y tan solo un año antes de que *Metal Gear Solid* hiciera su aparición en la primera consola de Sony. Y ese mismo año salió *Deus Ex* a la venta. **Era una buen época para los juegos de sigilo**, año tras año aparecía un nuevo juego que transformaba el género de cierta forma, ya fuera añadiendo elementos nuevos o transformando los habituales. Sólo hay que ver los ya nombrados para darse cuenta de todos los cambios que sufrió el género en tan pocos años.

Hitman: Codename 47 —Hitman a secas a partir de ahora— no supuso una gran novedad en el género, y quizás no llegue a la calidad de las obras maestra mencionadas, pero sí que resultó **un título muy bien cimentado**, y con unas decisiones jugables muy personales que se convertirían en el sello de la saga, y que aún se usan a día de hoy. Hitman es un juego de sigilo en tercera persona con unos controles bastante duros, donde el personaje puede recurrir a la acción directa para resolver sus problemas —cosa generalmente poco recomendable—. Es en las posibilidades que ofrece el juego dónde debería de estar el verdadero atractivo, y a veces esto no se cumple.

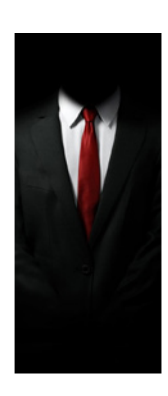
Pero antes de entrar de lleno en la jugabilidad hablemos un poco de la historia, **que es total y absolutamente demente.** Aunque al comienzo parece que somos un simple asesino, el asunto va complicando hasta llegar a unos niveles dignos de películas de serie B —o incluso Z—. Mente abierta para tragar la locura que nos proponen los chicos de *IO Interactive.* La trama convierte lo que al principio parece una historia de investigación en un evento de ciencia ficción que hará sudar a más de uno. El *Hitman* de 2016 a su lado es la cosa más normal del mundo. A los desarrolladores no les bastaba con la historia de un asesino, y quisieron arriesgar. A mí me ha gustado, me ha resultado atrevido, **pero es un estilo que quizás no case muy bien con el tono del resto del título.** Puede que no guste a todo el mundo.

El juego está dividido en misiones, y en cada una de ellas tendremos que eliminar a un objetivo. Antes de comenzar un trabajo, el jugador tiene la posibilidad de elegir cuáles serán las herramientas que use para cometer el asesinato. Los *gadgets* que se nos ofrecen son muy variados, desde un simple cuchillo a un rifle *AK-47*, pasando por el típico cable de fibra o incluso una mini-ametralladora. **En esta sesión informativa también tendrá acceso a un mapa e información general sobre el enemigo a abatir.** Cada uno de los escenarios tiene sus peculiaridades y es la labor del jugador descubrirlas poco a poco. Y digo poco a poco porque Hitman es un juego muy, muy difícil. Me explico en el próximo párrafo.



El sigilo es prácticamente obligatorio en las últimas misiones

POR JON ANDONI ORTIZ



UN TRAJE ELEGANTE Y SU CORBATA

—

El asesinato es un trabajo complicado y moralmente deplorable, pero no por ello debemos de vestir como pordioseros. Muerte y estilo pueden ir de la mano, y el Agente 47 es consciente de ello.

Para empezar, y lo que convierte a este título en una verdadera odisea, es obligatorio comentar el formato para guardar propuesto. Resumiendo, y aunque suene duro, no puedes guardar**, no al menos hasta que termine la misión en la que estás.** En los primeros trabajos no es problema, ya que son cortos y relativamente sencillos, pero una vez llegamos a la segunda mitad, y en especial a partir de las misiones de la jungla, ***Hitman* se convierte en un auténtico infierno.** Es totalmente obligatorio pensar cada uno de los movimientos que hagamos, dado que un solo soldado enemigo puede acabar con nosotros de un plumazo. El sigilo es prácticamente obligatorio en las últimas misiones, y cualquier otro estilo de encarar las misiones pasa a ser irrelevante. Los niveles van ganando duración según avanza el juego, cosa que lo complica aún más. Y algunas de las misiones finales deberían estar en el top de momentos más desesperantes en los videojuegos. ***Hitman* es recomendable solo para para aquellos valientes que disfruten con un reto complicado de verdad.**

Una de las facetas jugables propias de *Hitman* —y su verdadero sello de identidad— son los disfraces. En el primer título de la saga solo podemos disfrazarnos una vez ha comenzado la misión, algo que complica la infiltración en algunos momentos. No hay mucho que decir de esta característica**, funciona relativamente bien a pesar de ser la primera vez que se usaba,** pero está limitado por lo reducido de los escenarios y la poca cantidad de sujetos que hay en ellos. Tanto la sesión de preparación previa a cada trabajo como los disfraces son sin duda los sellos de la saga, y aún a día de hoy se usan, cabe decir que con mucho éxito. Sin ellos la saga no sería lo mismo. Y bueno, el tipo calvo que lo protagoniza —y su roja corbata—también son una buena señal distintiva de esta saga, pero eso casi ni hace falta decirlo.

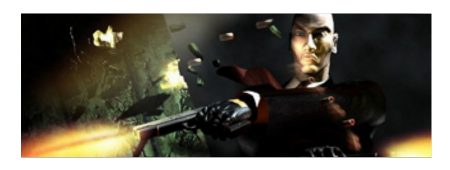
Cada una de las misiones solo se completará si nuestro balance monetario es positivo. Para que lo sea, deberemos de eliminar al menor número de civiles, ya que cada uno de ellos resta dinero total. Aunque a primera vista puede parecer sencillo, los civiles pueden revelar tu posición, y eso es la diferencia entre la vida y la muerte, algo realmente problemático si estás cerca del final de un nivel. **Esto complica aún más el juego**, porque puede llegar a ser desesperante completar un nivel a duras penas, con todo el cuidado del mundo, para observar que no podemos pasar al siguiente por una simple cuestión económica. A punto de tirar el ordenador por la ventana una docena de veces, os lo digo yo. En algún momento de las misiones finales tuve que activar el modo Dios, cosa que intento evitar en todo aquello a lo que me enfrento. **Estoy consternado por ello, pero así de difícil es.**

El diseño de niveles es uno de los puntos









más flojos de *Hitman*, y esto es algo problemático en un título donde la navegación por los escenarios es tan importante. A pesar de tener doce no dan para mucho, siendo algunos de ellos muy limitados, y sin las posibilidades jugables que sí ofrecen las siguientes entregas. **Divertido pero escaso, ese es el resumen.** Las ideas principales estaban ahí, pero la saga tenía que mejorar mucho en este aspecto, y con *Blood Money* y el *Hitman* de 2016 han tocado techo. Sin duda supuso un buen comienzo, pero no es suficiente. Al menos hace gala de una buena variedad de escenarios, con lo que no se hace aburrido pasar de una zona a otra.

Gráficamente es muy resultón para ser del año 2000. El apartado artístico ayuda, ya que es muy colorido. Posee una buena variedad de entornos y ambientaciones, que hacen que sea divertido explorarlos y pararse a observarlos. Las animaciones son muy limitadas, aunque era algo usual para la época, pero todos los movimientos siguen cierto realismo que le sientan como un guante. La música es otro de los puntos fuertes de *Hitman*, **con sonidos enteramente electrónicos creados por el compositor Jesper Kyd.**

LAS ZONAS DE LA JUNGLA

—

Es a partir de este lugar cuando el juego se vuelve realmente difícil. Visualmente trabajadas, son una trampa mortal para todos aquelllos que creen que *Hitman* es un juego fácil.







Una banda sonora muy atmosférica, con sonidos de las zonas en la que se desarrolla cada nivel fundiéndose con los propios elementos de los niveles. La banda sonora de *Hitman 2* fue incluso mejor, pero esta es por sí misma es sin duda digna de mención.

En conclusión, estamos ante un buen juego, pero sin alardes, y lejos de algunos títulos del mismo género que salieron en aquella época. Jugablemente cumple, tiene ciertas ideas que funcionan, pero a la saga le faltaba mucha cocción todavía para llegar al nivel de maestría de la que goza ahora mismo. Como primer contacto con la serie, desde luego que no os recomiendo este *Hitman*; es demasiado difícil, y tampoco destaca en ninguno de sus apartados. El ***Hitman* de 2016 es lo que tenéis que probar**, y si os convence —que estoy seguro de que lo hará— lo suficiente para indagar más en la saga, el primer título es un lugar tan bueno como cualquier otro para empezar a asesinar.

El hecho de analizar este título justo ahora no es casualidad. Hace poco saltó la noticia de que *Square Enix* se deshacía de *IO Interactive*, y que estos se hacían con el completo control de la saga. *Hitman* 2016 es uno de los pilares del sigilo en los videojuegos, supuso un éxito abrumador en todo lo que se refiere a diseño de niveles y posibilidades de juego. **Este análisis es mi personal homenaje hacia la desarrolladora.** Si no habéis comprado *Hitman* 2016, hacedlo, pues no os arrepentiréis. Que no os asusten las críticas por el formato episódico, hoy en día es un juego hecho y derecho, con muchísimo más contenido del que imagináis. Y gracias a Dios se acerca la segunda temporada.

EL FUTURO DEL SIGILO

—

La marcha de *IO Interactive* del gigante *Square Enix* es segura, pero su futuro no tanto. Esperemos que las cosas les vayan bien, y que nos sigan trayendo *Hitman* durante muchos años.



JOYAS OLVIDADAS

METROID

La cazarrecompensas de Nintendo protagonizó uno de los bombazos del E3 y nosotros aprovechamos para recordarla.

por Robe Pineda

EL ÚLTIMO ACTO DE SERVICIO DE SAMUS ARAN

UNA EVOLUCIÓN BRILLANTE A TRAVÉS DE TREINTA AÑOS DE AVENTURAS

La recién finalizada edición del E3 de Los Ángeles no ha dejado grandes anuncios, a diferencia de otros años. Sin embargo, hay uno que logró elevarse por encima de todos y que sigue siendo la comidilla del día a día: *Metroid Prime 4*. Con un escueto anuncio basado en un logotipo inconfundible para los seguidores de la saga, Nintendo demostró una vez más que la feria más importante de nuestra industria se basa en saber dar espectáculo. Dar al usuario lo que éste desea obtener. Ya sucedió con el ansiado remake de *Final Fantasy VII,* el incombustible JRPG a cargo de Square Enix. No importa si el anuncio no va acompañado de material palpable del juego, ni siquiera importa el hecho de saber que vamos a tener que esperar mucho tiempo para tenerlo en nuestras manos. **Lo único que importa es ver cumplido un sueño.**

El origen del mito

Metroid nació en 1986 con la intención de crear un género.

Nadie sabe cuándo podremos ponernos a los mandos de Samus Aran, pero al menos ahora sabemos que existe. Es por eso que he decidido rendir un humilde tributo a una saga legendaria que cuenta con más de treinta años de historia a sus espaldas. Si bien es cierto que *Metroid* no alcanza ese nivel de trascendencia que otras sagas de Nintendo como *Super Mario Bros* o *The Legend of Zelda*, nunca es tarde para recordar que estamos ante uno de los mitos de la industria que nos ha dejado varios de los mejores títulos de cada generación en la que ha participado. Ha llegado el momento de repasar la historia de Samus, así como de recordar la lección que Retro Studios dio a todos con su debut en GameCube.

Metroid nació en verano de 1986 y necesitó muy poco tiempo para colocarse como uno de los nombres propios de Nintendo Entertainment System, la consola que todos conocemos como NES. Una aventura de acción con unos componentes de exploración y plataformas muy elevados que dio lugar a un conjunto perfectamente equilibrado. La saga siempre ha querido alejarse del estilo más desenfadado que siempre ha caracterizado a la mayoría de propiedades intelectuales de Nintendo, tanto a nivel visual como jugable. Es posible que con el paso de los años, así como las vacaciones indefinidas que Samus se ha tomado durante varios años, **mucha gente haya olvidado la influencia que el juego original sigue ejerciendo sobre la industria.**

Metroidvania. Seguro que todos hemos oído esa palabra en más de una ocasión. Se trata de un término que muchos empleamos para catalogar a un estilo de juego muy querido entre todos los jugadores que gustan de las cada vez más olvidadas mecánicas de exploración, progreso y *backtracking*. Esta fórmula se define de semejante forma gracias a lo que tanto *Metroid* como *Castlevania* quisieron ofrecernos en su día. Tres décadas después, muchos no dudamos en utilizar la palabra *metroidvania* para definir a propuestas como *La Mulana*, *Ori and the Blind Forest* o *Axiom Verge*, entre otros títulos. De hecho, incluso los propios estudios la emplean en la sinopsis de sus proyectos. Ha ocurrido y ocurrirá con todos aquellos títulos que, por su buen hacer, abren un nuevo abanico de variaciones en el género primigenio.

POR ROBE PINEDA

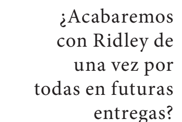
UNA HEROÍNA CAPAZ DE SOPORTAR EL PASO DEL TIEMPO

UNA LECCIÓN DE CÓMO EVOLUCIONAR SIN RENUNCIAR A TU IDENTIDAD





UN RIVAL INCOMBUSTIBLE



¿Acabaremos con Ridley de una vez por todas en futuras entregas?









En 1991 Nintendo lanzó la segunda entrega, ***Return of Samus***, que ahora **disfrutará de un remake para Nintendo 3DS,** también anunciado durante la conferencia de la compañía nipona. Tras la segunda entrega tuvimos que esperar tres años para que llegase uno de los juegos más aclamados de todos los tiempos: ***Super Metroid,*** uno de los estandartes de Super Nintendo junto a *Super Mario World* y *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. **El juego dejó el listón tan alto que incluso a día de hoy, mucha gente considera que *Super Metroid* es el mejor juego de la saga**. Un refinamiento de la propuesta original que dio lugar a un producto tan sólido como el cráneo de nuestro siempre temible archienemigo Geoforma 187, más conocido como Ridley.

A partir de aquí tenemos un ciclo en el que la saga hizo incursión en las consolas portátiles de Nintendo. **Primero llegó *Zero Mission*, un remake del título original de NES para Game Boy Advance,** seguido de ***Fusion***. Ambos juegos están considerados entre los más recomendables del extenso catálogo de la consola. Posteriormente, ya con Nintendo DS en el mercado, llegó ***Metroid Prime: Hunters***, un spin-off que nunca logró ser aceptado por los seguidores de la saga y que, ciertamente**, estaba muy lejos de la serie principal en lo que a términos de calidad se refiere**. Tras este breve repaso a los orígenes y a su evolución hasta la fecha, es momento de centrarnos en el brillante salto a las tres dimensiones que Retro Studios brindó a la saga. Es momento de hablar de ***Metroid Prime,* uno de los mejores juegos de una de las generaciones más completas y queridas de todos los tiempos.** Un título que marcaría, sin lugar a dudas, un hito en el género; exploración y acción se dan la mano para demostrar que lo clásico sigue funcionando con el paso de los años.

En un periodo en el que la todopoderosa PlayStation 2 siempre fue la reina del baile, no era nada fácil trascender en el mercado siendo exclusivo de cualquier otra plataforma. Sin embargo, R**etro Studios dio lugar a un título que muchos consideramos una auténtica obra maestra**. Uno de esos juegos que por un motivo u otro, solo vemos una vez cada muchos años. *Metroid Prime* no es solo la joya de la corona; es el camino a seguir de cómo adaptarte a los tiempos que corren sin olvidar de dónde vienes. ¿Cuántas sagas han quedado en el olvido por culpa del titánico esfuerzo que supone saltar de las dos a las tres dimensiones? *Resident Evil*, *Silent Hill* e incluso *Castlevania*, otra leyenda que un día compartió la gloria con *Metroid* hasta crear un nuevo género entre ambas.

Lejos de que el salto diese lugar a un desarrollo tortuoso y llevase a Samus a perder su identidad, ***Metroid Prime* no solo evolucionó de forma natural, sino que logró elevar la fórmula una vez más.** Si en dos dimensiones Nintendo logró crear un mundo complejo en el que resultaba prácticamente imposible no perderse mientras buscábamos el camino a seguir, imaginad lo que supone hacerlo con la verticalidad que las tres dimensiones nos ofrecen. Actualmente, el diseño de niveles de obras como *Dark Souls* o *Prey* son considerados los mejores trabajos en dicha faceta que hemos visto en los últimos años… pues me atrevo a decir sin miedo alguno que *Metroid Prime* tiene un diseño de niveles muy superior al de los títulos de From Software y Arkane Studios, respectivamente.

Con un escáner para analizar el entorno y documentar especies y un diseño de niveles excelso, *Metroid Prime* ofrece una de las mejores mecánicas de exploración de la historia del videojuego. **Encontrar todos los secretos repartidos a lo largo y ancho de Phendrana, las Minas de Phazon o las Ruinas Chozo era una misión tan compleja como adictiva.** Nunca sabíamos qué encontraríamos en la siguiente sala: un laberinto repleto de trampas, una caverna submarina con visibilidad reducida o un peligro de tamaño y aspecto difícil de describir. Uno de esos juegos en los que es bastante probable acabar totalmente desorientados y pasar horas dando vueltas sin saber a dónde ir. Nadie nos llevaba de la mano e incluso marcando una ruta en nuestro mapa, a veces había que deducir la forma de acceder a nuestro siguiente destino.

Personalmente, ***Metroid Prime* dio lugar a una de mis mejores experiencias como jugador,** algo que se adapta perfectamente a mis gustos y que, para mi desgracia, actualmente no encuentro con facilidad. Me encanta explorar, pero no quiero que nadie me diga cómo y dónde. Me gusta la frustración de no encontrar un objeto o no dar con la tecla para superar una sección. Sentir que lo que deseo está cerca pero a la vez lejos… *Dark Souls* es un gran ejemplo de ello. Una serie de sensaciones que no parece ser muy demandada por las grandes masas en los tiempos que corren. El secreto de *Metroid Prime* no es ofrecer todos esos elementos, sino hacer que todos encajen a la perfección en un conjunto cuya mejor virtud es algo que muy pocos logran alcanzar: el equilibrio.

LUCES Y SOMBRAS

La saga también ha tenido altibajos: *Prime: Hunters* y *Other M* quedan muy lejos de la calidad a la que nos tenían acostumbrados el resto de títulos.

Dejando a un lado el exitoso debut de Samus en GameCube, apenas dos años después llegó Echoes, **una secuela tan directa y continuista** que poco o nada envidiaba a *Metroid Prime*. De hecho, **el juego también forma parte de ese olimpo que los usuarios han creado para colocar a los pesos pesados del cubo de Nintendo.** En esta ocasión sucede algo bastante curioso, y es que *Echoes* es capaz de ofrecer un grado de profundidad aún más elevado gracias al uso de la luz y la oscuridad, una mecánica especialmente compleja que nos obliga a saltar entre dos planos de un mismo lugar. Sin embargo, el juego nunca pudo superar el primer impacto que supuso ver a Samus atracando su nave en la Fragata Orpheon. Que nadie me malinterprete: ***Metroid Prime 2: Echoes*** es prácticamente igual de bueno que el anterior, pero lo que Retro Studios hizo en 2002 es una de esas cosas que solo suceden una vez.

***Metroid Prime 4* es una incógnita.** Nadie sabe si será como todos esperamos pero no es momento de mirar al futuro. Es momento de celebrar que hemos cumplido un sueño, aunque no conviene olvidar que todo retorno supone un riesgo. Lo único de lo que sí tengo certeza es que Samus será recibida con los brazos abiertos, una vez más.

UN PERSONAJE ENIGMÁTICO

Pocas veces hemos tenido la ocasión de ver el rostro de Samus, ¿lo haremos en *Metroid Prime 4*?



JOYAS OLVIDADAS

ATARI 2600

La Atari 2600 es sinónimo de retro. Su historia es uno de los capítulos más importantes de la industria.

por Marc Aragón

ATARI CAMBIÓ PARA SIEMPRE EL ENTRETENIMIENTO DIGITAL

LA EMPRESA DOMINÓ EL MERCADO EN LOS 70







Los inicios de esta industria están cargados de grandes visionarios. Personas con grandes ideas capaces de cambiar el mundo, llenas de ambición y pasión por convertir su afición en una forma de ganarse la vida. **Cuando echamos la vista atrás con la palabra "retro" en la mente, una empresa destaca de entre todas como el origen de este mundillo.** Responsable de dar a luz a algunos de los juegos más recordados y emblemáticos y de crear una de las videoconsolas más populares de la historia.

En junio de 1972 Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron Atari, **la empresa que fue líder mundial de la industria de la computación y pionera del entretenimiento electrónico** durante la década de los 70 y la primera mitad de los 80. En noviembre de 1972 lanzaron al mercado PONG, una máquina que se conectaba al televisor y permitía jugar al primer videojuego comercial desde la comodidad del hogar. La posibilidad de realizar partidas tanto en solitario como contra otro jugador la convirtieron en un gran éxito, dando el pistoletazo de salida a este negocio millonario. Tristemente para Atari, Magnavox interpuso una demanda por las patentes del juego que terminó suponiendo una pérdida de 700.000$ para la empresa de Dabney y Bushnell.

Aún así, no se dieron por vencidos y continuaron trabajando para lanzar nuevas consolas al mercado. En 1976 Nolan Bushenll y Steve Bristow crearon el prototipo de Breakout, un juego inspirado en PONG en el que el jugador debía hacer rebotar una bola (fielmente representada por un pixel cuadrado) contra una pared de ladrillos hasta derribarla. **El proyecto terminó en manos de un joven llamado Steve Jobs, quien lo desarrolló junto a su amigo Steve Wozniak** utilizando muchos menos chips de los previstos y ahorrando así mucho dinero a la compañía. Esto le valió a Jobs un extra de 5000 dólares, que olvidó mencionar a Wozniak, y que invirtió en la creación de Apple Computers.

> LA EMPRESA FUE LIDER MUNDIAL DE LA INDUSTRIA DE LA COMPUTACION Y LOS VIDEOJUEGOS

La época dorada de Atari todavía estaba por llegar. La empresa tenía entre manos

ATARI VCS

La Atari 2600 se vendió originalmente con el nombre de VCS (Video Computer System). Adoptó el nombre 2600 tras la salida al mercado de su sucesora, la 5200

un prometedor proyecto capaz de cambiar para siempre el negocio. Durante las primeras fases del desarrollo se lo conoció como proyecto "Stella" a raíz de la marca de la bicicleta con la que uno de los ingenieros iban siempre al trabajo. A medida que el proyecto avanzaba la empresa comenzó a pasar apuros financieros, lo que obligó a Nolan Bushnell a vender su compañía a Warner Communications por una cifra cercana a los 30 millones de dólares.

El proyecto Stella rompía con todos los moldes establecidos. Hasta ese momento, las videoconsolas caseras estaban compuestas de diversos chips de configuración cargados con uno o más juegos, si estos ocupaban poco espacio. Atari apostó por un hardware con una arquitectura más cerca a los ordenadores personales. Una unidad central se encargaba del procesamiento general apoyada en otras tres más pequeñas que procesaban los gráficos y el sonido, la memoria y el control de señales de entrada y salida. Esto redujo en gran medida los costes de producción y facilitó una de las mejoras que fue clave en su posterior éxito, la posibilidad de leer cartuchos con juegos independientes.

En 1977 la empresa terminó el proyecto Stella y lo lanzó al mercado con el nombre Atari VCS (Video computer system), aunque posteriormente se la conocería como Atari 2600**.** Desde el momento en que aterrizó en las tiendas fue un grandísimo éxito. Durante más de 14 años se vendió de forma ininterrumpida, llegando a alcanzar la cifra de 30 millones de consolas vendidas. Uno de los mayores éxitos de la industria. La máquina de Atari producía una señal de 160x190 píxeles con 128 colores diferentes (aunque sólo podía mostrar 4 tonos diferentes en cada linea)

La Atari 2600 tuvo bastante competencia a lo largo de su vida. Se enfrentó a otros dispositivos con mejor hardware, con más potencia y capacidad como la Intellivision, pero ninguno consiguió superarla. La razón de su popularidad era el extenso catálogo de que disponía. Los mayores éxitos del momento únicamente podían jugarse en la máquina de Atari. Desde grandes obras de Nintendo, como *Mario Bros* y *Donkey Kong*, a algunos de los más inmortales clásicos. *Pong* (1977), fue unos de sus juegos más vendidos, nada menos con más de 7 millones de unidades distribuidas y que, curiosamente, salió a la venta el mismo año que el infame E.T. Otros como *Adventure* (1979), *Space Invaders* (1980), *Asteroids* (1981), *Centipede* (1982) o *Ms PacMan* (1982) son sólo algunos de los grandes éxitos de la plataforma.

Pero como suele decirse, todo lo que sube, termina bajando, y la caída de Atari es una de las grandes historias del gremio. El tremendo éxito de la Atari VCS hizo que Warner Communications quisiera exprimir al máximo el mercado. Con el tiempo, la relación entre Nolan Bushnell y Warner se torció, hasta que **Bushnell se vió obligado a abandonar su propia empresa en 1978.** Este fue el primer paso hacia una gravísima crisis que estuvo a punto de terminar con la industria del videojuego. Tras la retirada forzada de Bushnell el ambiente en la empresa cambió drásticamente. Lo que una vez fue un lugar innovador y apasionante en el que trabajar, se convirtió en una oficina en la que no se concedía ningún tipo de crédito ni reconocimiento a sus trabajadores. Durante estos aciagos días uno de los programadores más prometedores de la empresa, llamado Warren Robinet, decidió dejar su propio nombre oculto en el juego que estaba desarrollando en este momento (Adventure) creando el primer huevo de pascua de la historia.

Cuando el ambiente de trabajo en Atari se volvió inaguantable y la moral de sus trabajadores alcanzó su punto más bajo, muchos de ellos decidieron abandonar la empresa para fundar sus propios estudios de desarrollo de videojuegos. Este éxodo no tardó en caer como una losa sobre las ventas de la compañía. **Los estudios producían videojuegos para la 2600 y los comercializaban con un simple "Diseñado para la consola Atari VCS" sin que la empresa obtuviese ningún beneficio**. Desgraciadamente, este aumento repentino del catálogo produjo una enorme burbuja en las ventas. Muchos de los juegos que salían al mercado eran de una bajísima calidad, lo cual causó un efecto muy nocivo en el mercado hasta que, en 1983, las compras comenzaron a bajar. **El desencanto de los jugadores produjo una caída del 97% en las ventas. La**

NOLAN BUSHNELL

—

Nolan Bushnell está considerado como un pionero y ha sido incluido en el "Video Game Hall of Fame".



JOE KEENAN

—

En 1973 Joe Keenan era presidente de Kee Games, una empresa creada por Atari para hecerle la competencia. Keenan lo hizo tan bien que en 1976 se convirtió en presidente de Atari.

industria perdió ese año más de 500 millones de dólares y las acciones de Atari descendieron hasta en un 65%.

Finalmente, en 1984, Warner vendió Atari a Commodore Bussiness Machines, la competencia más directa de la compañía, aunque mantuvo la propiedad de la división de desarrollo de videojuegos, que se vendió a Namco en 1985. Y así, aplastada por el precio de su éxito, corrompida y exprimida hasta la extenuación, llegó el final de Atari. En las décadas posteriores la empresa fue cambiando de manos, dividiéndose, fusionándose y mutando. **Nolan Bushnell recuperó su cargo como director en 2013, pero los problemas económicos continuaron.** La compañía nunca se ha recuperado del todo de su caída, pero sigue siendo uno de los iconos del mundillo y sus obras más emblemáticas han pasado a formar parte de la cultura popular.

Para muchos, Atari fue uno de los gigantes de la industria. **La Atari 2600 supuso una auténtica revolución** para el mercado de los videojuegos y, a pesar del triste final que supuso para la empresa, se sigue considerando un objeto de coleccionista por los amantes de lo retro.

Algunas de las ideas que se incluyeron en el proyecto Stella cambiaron para siempre el mundo del entretenimiento digital. Las consolas anteriores se diseñaban para hacer un funcionar un único juego. Querer jugar a otro implicaba tener que comprar otra máquina. Con la inclusión de un simple puerto de conexión en la consola, se abría la puerta al desarrollo de obras al margen de la consola y **se inauguró el mercado de videojuegos como tal**. Durante la fase de desarrollo de Stella salió al mercado una consola creada por Fairchild Semiconductor, llamada Channel F. Esta fue la primera del mercado en aprovechar las últimas tecnologías electrónicas e incorporar un lector de cartuchos ROM. Sin embargo, la empresa pasó periodos complicados y fue comprada y vendida en varias ocasiones, por lo que su division de tecnologías de imagen no pudo aprovechar las capacidades de la Chanel F. Esto, junto con el enorme catálogo de la Atari 2600 hicieron que esta copara el mercado.

A lo largo de su ciclo, más de 400 títulos llegaron a las tiendas. Los que alcanzaron mayor popularidad fueron hechos por los propios programadores de la empresa, pero aquel entonces estos recibian salarios fijos en lugar de recibir una parte de los derechos de sus juegos. **Cuando el mercado comenzó a crecer decidieron abandonar la compañía y fundaron Activision**, donde siguieron creando excelentes obras. Mientras Atari caia sin remedio, Activision siguió creciendo y, a dia de hoy, es la tercera mayor empresa de distribucion de videojuegos gracias a títulos tan populares como la saga Call of Duty.

Al pensar en la historia de Atari es inevitable ver ciertas similitudes con situaciones actuales. **Todos conocemos empresas cuya codicia y avaricia las han llevado a enormes pérdidas económicas, debido a la mala calidad de su juegos**. Los problemas de pirateria siguen afectando a pequeñas y grandes compañías. La saturacion del mercado sigue causando el hastío de los aficionados a los géneros más populares. Aunque el mundo ha cambiado mucho desde los 70, se siguen cometiendo los mismo errores y no debemos olvidar lo que llevó a una de las consolas más exitosas de la historia a hacer peligran toda la industria del videojuego.



ATARI 2600 VADER

—

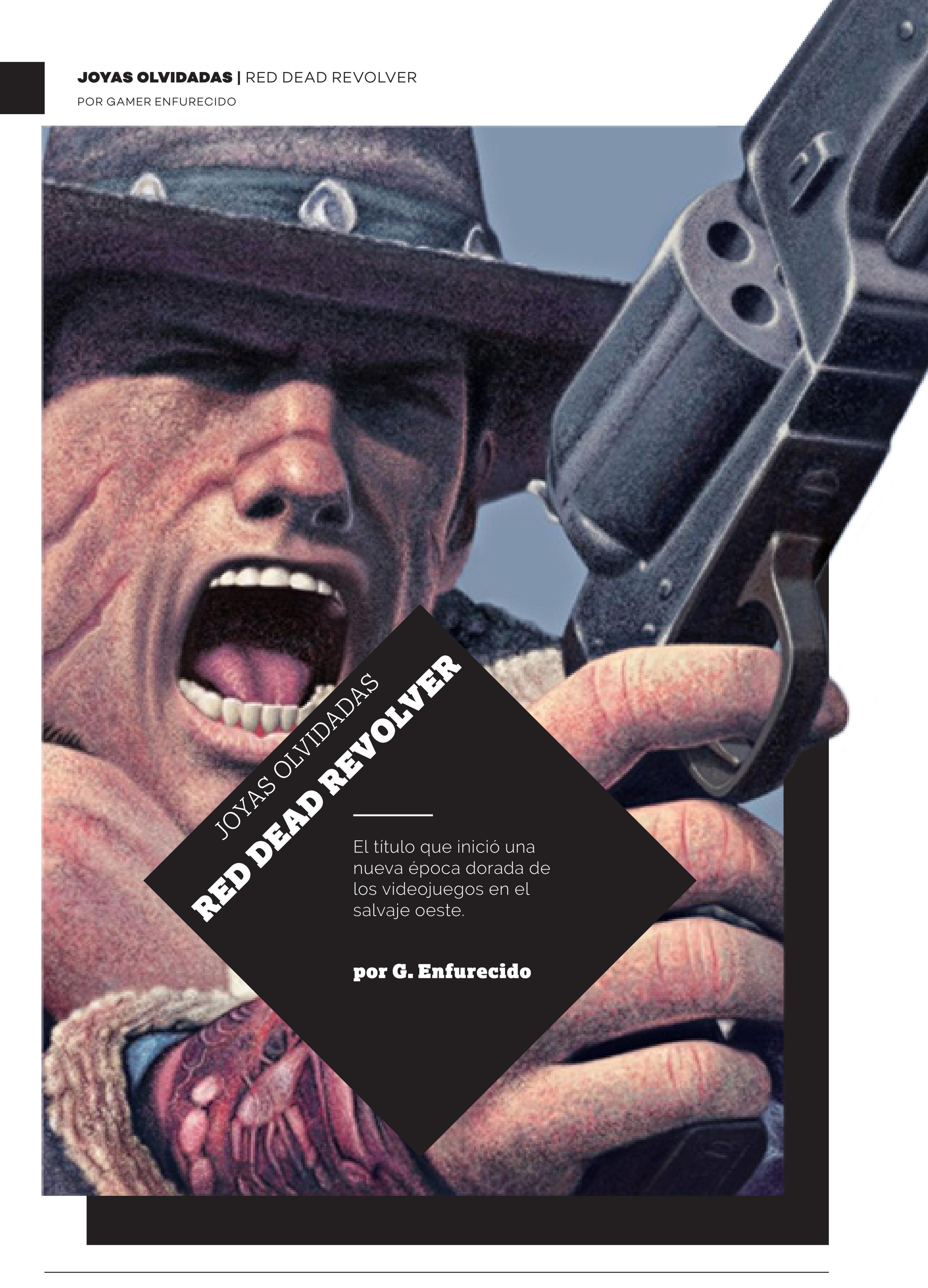
En 1982 salió al mercado un nuevo modelo de la Atari VCS, la primera que incluia oficialmente el 2600 en su nombre. Esta consola era totalmente negra y se la conoció como 2600 Vader.



SYZYGY, LA PRIMERA OPCION

—

El primer nombre que barajaron Bushnell y Dabney fue Syzygy, pero no estaba disponible.



JOYAS OLVIDADAS

RED DEAD REVOLVER

El título que inició una nueva época dorada de los videojuegos en el salvaje oeste.

por G. Enfurecido

HUBO VIDA EN EL SALVAJE OESTE ANTES DE RED DEAD REDEMPTION

ECHAMOS UN VISTAZO AL ANTECESOR DEL EXCELENTE JUEGO DE ROCKSTAR

Red Dead Revolver es un juego encuadrado dentro del género de shooter en tercera persona publicado por Rockstar Games, y desarrollado por su filial Rockstar San Diego, en mayo del año 2004 para Playstation 2 y Xbox. De forma más reciente, en octubre de 2016, el juego ha llegado a PlayStation 4 en forma de versión digital. La licencia para este título pertenecía en un principio a Capcom, que incluso llegó a presentarlo como propio en la feria del E3 del año 2003. Sin embargo, el proyecto se quedó estancado y Rockstar aprovechó la oportunidad para adquirir la licencia, **cambiando la idea original para convertirla en un *spaghetti western***.

¿Por qué considerar este juego como una joya olvidada? Personalmente creo que se podría encuadrar dentro de esta categoría por varios motivos. El primero de ellos está relacionado con el momento de su lanzamiento, ya que este título inicia una nueva edad dorada o una nueva moda de los juegos basados en el *western*. Es importante recalcar que *Red Dead Revolver* salió al mercado en 2004, ya que otro de los grandes videojuegos que marcaría este género como es *Gun*, no saldría hasta un año más tarde. Por lo que, *Red Dead Revolver* marca **el inicio de una nueva tendencia de crear videojuegos basados en el lejano oeste**.

Esta tendencia se inicia con este título y continúa con *Gun*, pero al mismo tiempo en el año 2005 también surgen franquicias como *Call of Juarez* y juegos de corte diferente, pero con la misma ambientación, como *Darkwatch* o *Samurai Western*. Todos ellos se miraron los unos a los otros cogiendo ideas e intentando implementarlas de formas diferentes para crear el mejor juego ***western*** posible. Sin embargo, es importante hacer hincapié en que fue este título y no otro el que inició esta tendencia, convirtiéndose así en una joya olvidada, ya que todos recordaremos siempre a *Gun* como juego insignia del género en PlayStation 2.



MEJOR EN PLAYSTATION 4

En 2016 el juego llegó a la consola de Sony en una versión digital descargable con algunas mejoras gráficas.

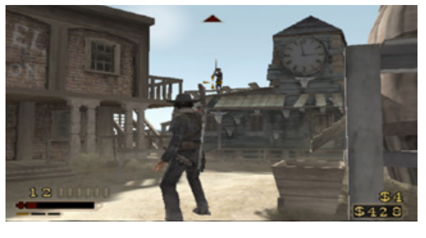
El segundo motivo, para introducir este juego en esta sección, es que supone la antesala de *Red Dead Redemption,* uno de los mejores juegos que existen para PlayStation 3, si bien no tiene nada que ver a nivel de historia. Esta segunda parte espiritual salió en en el año 2010 y, **lamentablemente, nadie parece acordarse de su predecesor**. Es más, el público asocia este título en mayor medida a *Gun*, debido a que guarda muchas similitudes con él al compartir el género sandbox.

Una vez establecido el contexto temporal del juego comencemos a analizar algunos de sus puntos fuertes como es, por ejemplo, su argumento. **La trama se desarrolla a finales de 1880 en el lejano oeste**, en el cual manejaremos a un chico llamado Red Harlow en busca de venganza por la muerte de su familia. En un primer momento, el juego nos propone un tutorial en el que manejaremos a un joven Red. Dicha introducción comienza con la llegada de su padre al rancho familiar, donde le esperan, tanto él como su madre in-

UNA HISTORIA LLENA DE SANGRE, ORO, VENGANZA Y CORRUPCIÓN

EL ASESINATO DE NUESTRA FAMILIA DESENCADENARÁ TODO LO QUE VENDRÁ DESPUÉS

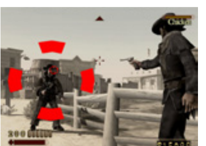




DUELOS AL SOL

—

Este famoso elemento del western se llevó al título en forma de una mecánica muy original.







dia, tras una larga ausencia en busca de oro. Con su llegada vienen también las buenas noticias, tanto él como su compañero Griff han descubierto una veta de oro enorme y para celebrarlo han forjado dos revólveres idénticos, dejándonos así en herencia su vieja arma para practicar.

Tras completar el tutorial, el rancho se verá asaltado por **una banda de maleantes que asesinan a sangre fría a los padres del protagonista**. A pesar de todo, el joven Red consigue escapar no sin antes agarrar el arma de su padre de entre las llamas y volarle un brazo al cabecilla de los carniceros, quedando así su mano marcada de por vida por las llamas. Una cantidad de años indeterminada más tarde, nos vemos manejando a un Red Harlow adulto cuyo oficio consiste ahora en intercambiar cadáveres de criminales por dinero para sobrevivir mientras busca a los culpables de la muerte de sus padres para vengarse.

En su búsqueda por nuevos bandidos con recompensa cruzará su camino con Jack Swift, un caballero inglés capturado por una tropa circense que se convertirá en aliado y nos prestará la ayuda de sus revólveres dobles. Más adelante también conoceremos a Annie Stoakes, una granjera con problemas en su rancho a la que cederemos algo de dinero desinteresadamente y que, más tarde, nos ayudará con su rifle. **Esta tríada de protagonistas entrelaza sus historias en una trama llena de traiciones y venganza** que no comentaré para no hacer *spoilers*. Pero estos personajes no son los únicos a los que manejaremos, ya que por el camino conoceremos también a Shadow Wolf, primo indio de Red, y a Buffalo Soldier, soldado de la caballería que también nos prestará su arma.

Una vez establecida la línea argumental principal hay que hablar de la jugabilidad de este título. Uno podría pensar tras echar un

ojo a *Red Dead Redemption* que su antecesor es también un sandbox, pero no es así. Se podría decir que es una especie de *Beat 'em up* porque es un juego en el que, a pesar de haber una ciudad central de la que partimos siempre, y en la que podemos hacer muchísimas cosas extra, **nos movemos a lo largo de una serie de escenarios más o menos pequeños en los que el objetivo es eliminar a todos los enemigos**. Si bien es cierto que dentro del objetivo principal de matar a todo lo que se mueva hay variaciones, como puede ser rescatar a un personaje, defender a un aliado o completar con victoria un duelo.

Esta jugabilidad base también se ve afectada por el personaje que manejemos en ese momento. No se juegan de la misma forma las fases de Jack Swift que las de Annie Stoakes o las de Red. Es más, la jugabilidad con Shadow Wolf se encuadra dentro del sigilo total, con lo que es uno de los niveles más atípicos del juego. Dentro de cada personaje existe también la variable del tipo de arma. Desperdigadas por todo el juego hay tiendas donde comprar extras o donde modificar armas, de forma que podemos mejorar la cadencia de tiro, las balas disponibles o la potencia.

Además de todo esto, **el juego cuenta con un modo de combate multijugador**. En dicho modo podemos enfrentarnos en partidas de 4 contra 4 contra la IA del juego o contra amigos en pantalla dividida en tres diferentes tipos de juego. Lo interesante de este modo es que a medida que avanzamos en la historia podemos desbloquear a una gran multitud de personajes, sean buenos, malos o secundarios, para utilizarlos en este modo llamado Showdown y que da mucho juego una vez terminada la historia.

Volviendo a algunas mecánicas del juego en sí, **no sólo tenemos enemigos corrientes, también existen los jefes finales** como en todo buen título. Estos jefes cuentan con habilidades diferentes que nos obligan a utilizar una táctica determinada. Por poner un claro ejemplo, el jefe circense Pig Josh tiene una estrategia tan compleja que no supe averiguarla y lo eliminé gracias a un bug. Además, el título tiene una de las mecánicas más interesantes que recuerdo y que usa en los duelos al sol. Estos duelos, que todos conoceréis, consisten en desenfundar muy rápido y acabar con el enemigo, pues bien, para este tipo de combate se utilizó el joystick derecho del mando para emular el movimiento de la mano. De esta forma, tirando del joystick hacia abajo y luego hacia arriba rápidamente, el personaje sacaba su arma, más o menos rápido, y gracias a un cursor nos permitía elegir hasta 6 blancos en el cuerpo del enemigo. A más velocidad sacando el arma y fijando los blancos, más probabilidades de victoria.

Lamentablemente todo lo bueno que tiene en historia y jugabilidad no lo tiene en el apartado gráfico. *Red Dead Revolver* es de esos juegos de los que se puede decir que no han envejecido bien. Esto se debe en gran parte a que, durante todo el juego, que ya de por si tiene unos gráficos emborronados, se aplica a la pantalla el típico filtro de cine antiguo con la suciedad y las líneas verticales. Esto tendría un pase si solo ocurriera en las cinemáticas, pero ocurre también en el *gameplay*. Además, el juego tiene **una saturación de luz tan alta que a veces no puedes ni ver los subtítulos** sobre un fondo color crema. En general, se hace bastante pesado jugarlo hoy en día.

Por suerte, estos gráficos no muy definidos se ven acompañados de un gran apartado sonoro desde el momento en que suena "*My name is King*" de Luis Bacalov en la introducción del juego. A esta pieza maestra se le suma **una banda sonora que nos mete de lleno en el lejano oeste** con melodías acorde a cada escenario que pisamos, un sonido de armas bastante decente con gran variedad, y un doblaje en inglés sensacional que respeta la jerga y el acento de cada personaje que aparece. Especial detalle el de los sonidos típicos del western como las pisadas sobre la arena o las espuelas al caminar.

Por último, me gustaría decir que **el título contiene uno de los mejores momentos finales que he visto** en PlayStation 2. Me refiero a ese en el que nuestro taciturno y callado Red, tras haber luchado hasta la extenuación para vengar a su familia, suelta una sola frase al serle ofrecida la gran recompensa final: "*Déselo a ellos... Nunca fue por el dinero*".

UNA BANDA SONORA DE LUJO

—

El tema principal "*My name is King*" de Luis Bacalov es un clásico en el cine del oeste. Entre otras películas la podéis escuchar en *Django: Desencadenado.*



RED HARLOW VOLVIÓ EN FORMA DE DLC

—

Nuestro protagonista estuvo presente en el DLC de Red Dead Redemption llamado Leyendas y asesinos.

¿TE HA CONVENCIDO...

SÍ

"La división desvirtúa la línea que separa las generaciones."

por Alejandro Castillo

Un giro de tuerca en su mercado era la la única vía para poder remediar la situación. La revelación de Xbox One X durante el pasado E3 ha generado más dudas de las que había planteadas en un primer momento, empezando por como ha sido llamada. ¿Por qué seguir arraigando en el sector el nombre más vilipendiado de la división Xbox? Por una parte es lógico, la compatibilidad de todo el catálogo de Xbox One, unido a la funcionalidad de todos sus servicios permiten que, desde una perspectiva publicitaria, consigan afianzar la familiaridad en tan cacareado ecosistema. En este aspecto debo ser crítico, y ciertamente esperaba un mayor golpe de efecto con su anuncio.

Con las posteriores declaraciones de Phil Spencer empieza a tener cierto sentido lo visto en esta edición de la feria. La hornada de títulos no lanzados en los últimos tiempos debía tener una salida, ganando tiempo ante los proyectos iniciados durante los primeros compases de su mandato. A fin de cuentas, el actual Consejero Delegado ha recibido una herencia envenenada. Lo poco que ha podido hacer, sobre todo en términos relativos a las funcionalidades de la plataforma, ha sido positivo. Todo el apoyo que se le ha brindado a una consola comercialmente muerta es digno de aplauso, por lo que a partir del lanzamiento de esta nueva plataforma se podrá ver si de verdad la cosecha da sus frutos o, en cambio, termina agonizando.

La ferocidad de su máxima competidora debe de ser combatida desde otra perspectiva. Con Xbox One X en el mercado a finales de año, la división desvirtúa la línea divisoria entre generaciones. Las desarrolladoras tendrán un margen de maniobra mucho más amplio con el hardware que monta, avanzando más si cabe en la carrera tecnológica. Ha quedado demostrado que PlayStation 4 Pro no era el salto cualitativo que se preveía en un primer momento, lo que deja a la nueva plataforma de Microsoft obtener todos los focos de atención hasta el próximo movimiento de Sony.

Algunas voces discordantes sugieren que desde Microsoft deberían dejar de apostar por las consolas tradicionales. Mi opinión es radicalmente opuesta. Una gran masa de usuarios ven al ordenador como un lugar de trabajo, además de la poca versatilidad a la que aluden para aquellos menos avezados con las configuraciones. Y llevan razón. El concepto de una videoconsola nunca debería morir, y por ello desde Redmond apuestan por ambas visiones. El mercado del PC no es el adversario; ambas deben de convivir en armonía.

Los dos próximos años son cruciales para comprobar si de verdad la consola ha terminado siendo el inicio del cambio. Esperemos que así sea, pues el monopolio de una empresa siempre es negativo para el consumidor. En el E3 2018 conoceremos realmente las intenciones de Phil Spencer con la división. No puede permitirse otro año en blanco de propuestas frescas.





...XBOX ONE X?

no

"De nada sirve una nueva consola más potente si no tiene juegos exclusivos"

por Gamer Enfurecido

No. Llevaba esperando el anuncio de la nueva máquina de Microsoft desde hacía ya tiempo para ver si ponían remedio a los males que asolan a la compañía, pero parece que no han aprendido nada con Xbox One. Aunque las especificaciones técnicas de Xbox One X puedan sorprender a algunos y pueda parecer la panacea tecnológica para la compañía americana y su división de consolas, me temo que no es oro todo lo que reluce. En Xbox parecen estar haciendo un esfuerzo sobrehumano por conseguir llegar a un nivel de especificación técnica superior, pero parecen no darse cuenta de que su principal problema no es el hardware de sus máquinas, sino sus juegos. Para la mayoría de los jugadores de consolas poco importan los teraflops o las entrañas de la máquina, eso es solo una parte del producto y ni siquiera es la más importante. Lo que mira el jugador cuando sale una nueva consola es la cantidad y calidad de los juegos que saldrán para ella, y en eso Microsoft se ha llevado un suspenso en esta presentación.

Poco importan los 60 FPS, el HDR o el 4K Nativo cuando no tienes juegos exclusivos que vayan a aprovechar esa potencia. Y sí, hablo de juegos exclusivos porque todos sabemos que eso es lo que hace vender consolas, y no unas especificaciones técnicas elevada que a la mayoría no les dice nada. Junto a Xbox One X se hicieron múltiples anuncios en el E3 de juegos que llegarían para la consola, pero puedo decir sin miedo a equivocarme que el 90% de ellos también fueron anunciados para otras plataformas, ya fueran Xbox One o Windows 10. Lo que significa que si tengo un PC y/o una Xbox One no tengo necesidad de comprar esta nueva máquina, ya que no me va a aportar nada que no puedan darme las otras.

Además, la cosa se complica si tenemos en cuenta el precio, unos 500 dólares que se traducirán como 500 euros en España y que superan el coste de cualquier otra consola actualmente en el mercado, consolas que por su parte sí que cuentan con juegos exclusivos y un amplio catálogo que justifiquen su compra como puede ser el caso de PlayStation 4. Si bien es cierto que Microsoft supo jugar la baza de la retrocompatibilidad, anunciando que todo lo que funcionaba en Xbox One funcionará en la nueva consola y añadiendo al catálogo de Xbox 360, que ya estaba disponible, un puñado de títulos de la Xbox original. Me parece genial que la compañía americana apueste por esta faceta cuando parece no importarle a nadie más, pero alguien debería decirles que no sólo hay que mirar hacia atrás, también hay que mirar hacia delante.

Esperemos que Microsoft espabile y empiece a sacar algo exclusivo por lo que de verdad merezca la pena comprar su nueva consola, porque en caso de no hacerlo les auguro un futuro gris del que veo muy difícil salir.

¿TE GUSTAN LOS ANUNCIOS...

SÍ

"El humo es una buena herramienta que bien usada puede ser realmente útil."

por Jon Andoni Ortiz

De un evento tan grande como es el E3 necesitamos hype. El mero hecho de escribir esto me hace sufrir, porque en cualquier otro momento del año mi opinión será muy contraria a este tipo de exageraciones y expectaciones desmedidas. Pero es el E3, es el mayor circo de los videojuegos, y queremos espectáculo, queremos levantarnos de la silla y gritar «¡Por fin!». Por esa misma razón creo que mostrar un simple logo —o lo que es lo mismo, el tan cacareado «humo»— del próximo videojuego más esperado de alguna compañía es razonable, e incluso recomendable en algunos casos.

Veamos el caso que ha generado este debate, *Metroid Prime 4*. La saga estaba en horas bajas, ya que el *Metroid: Federation Force* no había cumplido las expectativas —si es que existía alguna— y nadie auguraba la aparición de un nuevo título. La aparición de *Metroid Prime* 4 supuso para muchos la victoria de Nintendo en el E3. Tampoco me gusta usar este vocabulario, no creo en la victoria o la derrota en el E3, pero sí que es cierto que fue un movimiento completamente necesario. Aunque no haya comenzado el desarrollo del juego el simple hecho de mostrarlo supone un pilar para los fans.

¿Significa esto que el «humo» está justificado en todos los casos? Por supuesto que no. No vale anunciar un juego y que cinco años después aún no tengamos noticias del mismo —ejem, Square Enix—. No debería estar permitido anunciar un juego para una consola y que termine saliendo en la siguiente —y no miro a nadie, *The Last Guardian*—. Y esto solo es el principio de una muy larga de situaciones donde no lo veo como una práctica aceptable, pero no quiero seguir por ahí, que me pierdo.

El «humo» usado de forma intermitente puede hacer que un buen E3 se convierta en uno memorable. Nosotros como jugadores queremos que nos sorprendan, no queremos un evento donde solo nos muestren tráileres de juegos que ya conocemos. Lo ideal sería tener un táailer y luego un gameplay en condiciones, pero cuando eso no es posible, creo que algunas limitaciones deberían de ser eliminadas. El espectáculo por encima de la honradez.

Lo bueno es que el tiempo pone a todo el mundo en su sitio. Si el triplete de Sony fracasa parcialmente, puede que sean los jugadores los primeros en sufrirlo, pero unas vez pasen los años, quizás en otros eventos cambien las tornas. Si hay otro anuncio que no muestre nada consistente, igual los jugadores no hacen las reservas estimadas, pensando en que puede llegar las decepciones. El «humo» es un arma de doble filo, que bien usada puede resultar muy útil, pero si el portador se arriesga demasiado, quizás acabe con más de un corte.



QUE SÓLO MUESTRAN UN LOGO?

"No debemos dejarnos convencer con tan poca cosa”



por Juan Pedro Prat

Una simple imagen le bastó a Nintendo para revolucionar a medio mundo. Solo una palabra y un número. Lo demás, viene solo.

La expectación que creó *Metroid Prime 4* en el pasado E3 es la publicidad que Nintendo necesita para que se hable de su juego durante semanas. ¿Cuánto se han dejado en hacer ese logo? Pocos yenes; el resto del trabajo ya se lo hacemos nosotros.

Los jugadores estamos pecando de inocentes y les hacemos el trabajo sucio a las compañías. Tras esperar no sé cuántos años, ¿nos merecemos solamente un logo encadenado con un fundido bonito? El brilli brilli de la industria nos tiene cejados y se nos conquista con un “continuará...”. No hay más datos, y con eso nos basta para estar babeando durante las primeras semanas y luego mantener nuestra hambre durante años.

Los anuncios de videojuegos se han acomodado. Sí, ya no necesitamos tener un buen kit de material para que los usuarios sepan que el título está prácticamente listo. ¿Quién nos dice que Metroid Prime 4 no está todavía, y perdónenme la expresión, *en bragas*? Quizá es la tónica de la cultura moderna lo que está haciendo que este modelo de publicidad florezca en todos los géneros, ya que el cine y la música también se prestan a lanzar cebos que captan la atención de todos los usuarios para luego tenerlos enganchados durante mucho tiempo.

No debemos dejarnos convencer por tan poca cosa. Como en la vida, hay que ser más exigentes y demostrar que no queremos una chuchería, sino que queremos un primer plato, con si guarnición.

Tenemos hambre, y eso se nota tanto que no es difícil que se noa gane con un pequeño mendrugo de pan. Con la promesa de más pan durante los consiguientes meses o años, saben que seremos sus acólitos, sus adeptos, y, si me lo permitís, un poco sus esclavos.

El contraargumento a lo que estoy diciendo me lo sé: “no es el logo, es lo que simboliza”, pero es que no estamos en la revolución de un país oprimido; estamos hablando de adorar algo que, sin más datos, simplemente no existe.

No sería el primer título anunciado en un E3 que acaba siendo cancelado (*recuerden, recuerden el cinco de*... digo a *Scalebound*). Y en este caso concreto, el juego de Hideki Kamiya llegó a su presentación oficial con algo más de contenido que lo que Nintendo llevó a su showroom durante la feria angelina.

Voy a hacer mía la frase del meme que protagoniza mi compañero pokémon y *vamoh a calrmarnoh*, porque todavía queda mucho camino por delante y antes sería necesario comenzar a ver a través del humo, de las luces de neón y de los logos con transiciones hipnóticas.

Queremos más. Siempre debemos querer más. Un logo no es señal de nada y aunque será muy difícil cambiar esta forma de actuar, de vivir los videojuegos, desde aquí yo os grito hasta quedarme sin voz que nunca os confirméis con una de las piezas del puzle.

ZONA SAFARI



JUAN PEDRO PRAT

Que llegue la fantasía final

Pero final de verdad

Muchos de los que me estáis leyendo ahora seguro que conocéis la saga *Final Fantasy*. Eterna, incombustible, con su mejores y peores momentos... Pero también es esa franquicia agotadora, sobrevalorada y, en los últimos años, desgastada.

No voy a decir que no me guste una de las sagas del videojuego que más a marcado la industria en toda si historia, pero sí que todo camino debe llegar a su fin, por mucho que nos pese.

Square Enix es una experta en hacer las cosas bien, pero también es una experta en sobreexplotar esas cosas que se le dan bien. La compañía japonesa tiene en su haber algunas de las licencias más populares tanto dentro como fuera de Japón y como siguen la filosofía de "si es bueno, para qué cambiarlo", no tienen motivos para deshacerse de aquello que alimenta sus arcas año tras año.

Y no es que *Final Fantasy* sea un *Assassin's Creed*, bajo mi punto de vista, la saga de Ubisoft todavía tiene un largo recorrido si lo saben hacer bien y dejan un espacio lógico entre título y título, pero hemos tenido ya demasiadas fantasías finales.

Soy una persona a la que le gustan los juegos de palabras y, por eso, uno de los aspectos que más me gusta de la creación de Square es los muchos sentidos que tiene el nombre del juego. *Final Fantasy* se refiere no



a que sea la última aventura de los protagonistas que aparecen en cada juego (que también), sino que se refieren a la aventura definitiva, pero en su acepción absoluta, es decir, a que es la más completa de todas.

Pues yo quiero usar ahora la otra acepción de "final". Esa que conocemos todos, porque la usamos para concluir algo. Llevamos terminando fantasías ya no se sabe ni desde cuándo. Los personajes han pasado de estar en entornos 2D con detalles que eran cuadrados de colores a moverse por verdaderos mundos virtuales repletos de detalles. ¿Qué le queda por conseguir a una saga de estas características? Ya os lo digo yo: descansar en paz. Y para siempre.

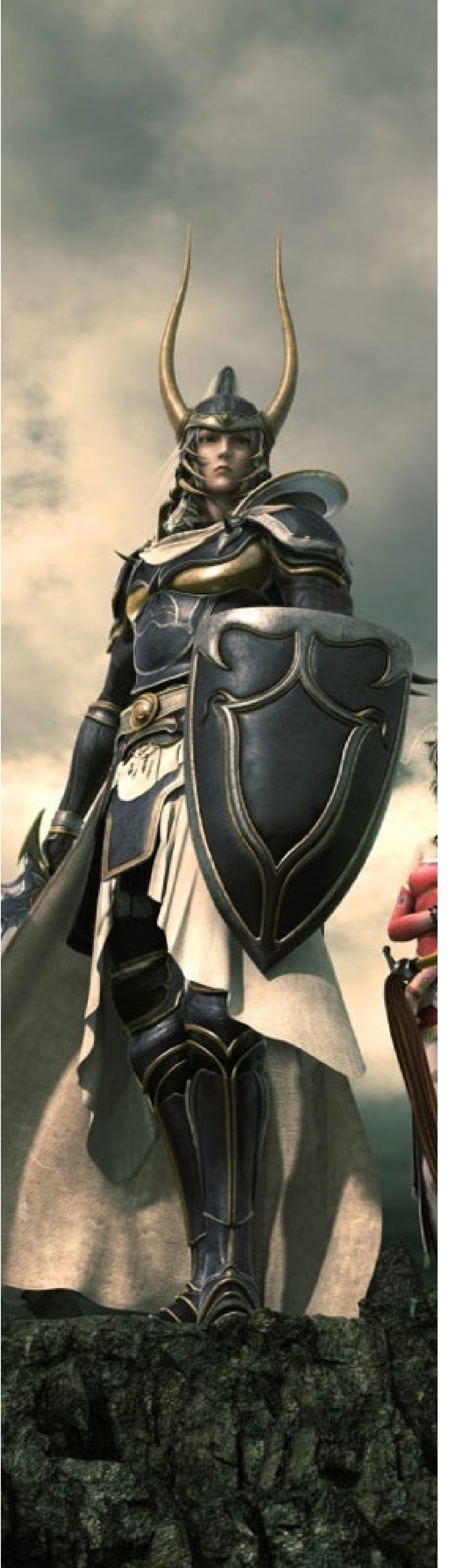
Pueden parecer rudas mis palabras y os voy a ser muy sincero, no he jugado ni a la mitad de los títulos que componen la fábula de Square Enix.

A pesar de esto, mi opinión se mantiene exactamente igual, ya que no estoy juzgando la calidad de los juegos, sino que desde aquí reclamo parar la máquina de fabricar fantasías y darle el reposo que se merece.

¿Cuántas veces hemos vivido un mismo patrón? ¿Cuántas veces nos hemos tenido que despedir de personajes que podrían haber protagonizado su propia aventura? Seguro que muchas más de las que estáis dispuestos a reconocer.

Final Fantasy representa ya no solo una etapa maravillosa de la historia del videojuego, y más aun en la del género de rol, sino que también es un estancamiento muy profundo. Es difícil decir adiós a algo que funciona más que bien y más con la promesa de que la siguiente vez será mejor, más grande y más impresionante. Pero sin salir de la zona de confort nunca se llegará a avanzar del todo.

Y a las pruebas me remito. *Final Fantasy XV* iba a ser, en un principio, *Final Fantasy Versus XIII*, uno de los componentes de la incompleta Fabula Nova Christalys. Square Enix se empecinó en que el trece era su número y realmente fue una de las trilogías peor recibida por los jugadores, aunque



algunas de las críticas tenían poco fundamento, todo hay que decirlo. Lightning intentó defender tres entregas pasando de protagonista a secundaria al mismo tiempo que luchaba contra la mismísima encarnación del tiempo y los miles de detractores de su persona.

Una reformulación obligada y muchos años de desarrollo dieron a luz a Noctis y sus amigos en el Reino de Lucis. El título es uno de los más grandes jamás creados dentro de esta franquicia, y tengo bastante claro que el techo de calidad se superó hace bastante.

¿Es necesario seguir produciendo y produciendo aventura de *Final Fantasy* hasta el final de los días? Y eso sin contar los *remakes*, las remasterizaciones y las resurrecciones de títulos que fueron lanzados hace más de 20 años en consolas que ya ni existen.

La culpa no la tiene, como es obvio, el juego. Al contrario, la saga es una víctima de su propio éxito y mientras siga cosechando millones alrededor de todo el mundo, las máquinas no se van a parar, pues el dinero es lo que las alimenta. No estoy descubriendo nada nuevo, pero creo que muchos de nosotros (los jugadores) deberíamos ser menos egoístas y saber decir basta. Ya no queremos más *Final Fantasy*. Queremos algo nuevo, diferente, que beba de las raíces de lo mejor que sabe hacer Square Enix, pero al mismo tiempo que nos deslumbre y nos haga disfrutar de una experiencia completamente nueva.

Es bastante inocente hacer esta petición y más sabiendo que pido que maten a una de sus gallinas de los huevos de oro, pero a estas alturas de la película no es ya ni descabellado. Cierto es que escudarse en una marca legendaria abre las puertas de cualquier casa, y que eso asegura unas ventas más que buenas en todos los mercados, pero eso no es más que una excusa para no intentar algo diferente.

El talento de la escuela japonesa de Square Enix ya ni se cuestiona, yo al menos creo que han sido los creadores de franquicias que muchos no vamos a olvidar, pero hay algunas que ya deben ser eso, un recuerdo en la memoria de jugadores que ya peinan canas o que les pueden contar a sus pequeños sobre las aventuras de Tidus, de Yitán o Cloud.

Puede que sea necesario jubilar a muchas otras sagas antes que *Final Fantasy*, pero seguro que ninguna de ellas tiene ya más de 15 títulos a sus espaldas sin contar entregas satélites para portátiles y recreativas.

Además, y ahora que lo pienso mientras escribo estas líneas, los creativos siempre tienen la necesidad de creas cosas nuevas. ¿Por qué estancarse en una saga que no ha modificado sus bases en más de 20 años?

> “ *Queremos algo nuevo, diferente, que beba de las raices de lo mejor que sabe hacer Square Enix y nos deslumbre.*

Hay grandes nombres dentras de algunos de los títulos más emblemáticos de esta saga y son precisamente ellos los que podrían darle una despedida más que digna con un último título arrebatador.

Soy fiel defensor de los broches de oro, por lo que para un supuesto adiós definitivo se neesitarían todos los esfuerzos detrás de esta franquicia para dar a luz uno de los títulos que pasara a la historia de los videojuegos no como la despedida de *Final Fantasy*, sino como aquel juego que supo superar a todos los anteriores y que dejaba patente que en cuestión de rol, pocas aventurás habrán dejado tan buen sabor de boca a los jugadores.

Por lo tanto, el telón debe caer, los actores deben recogerse y pasar el testigo a las nuevas generaciones. Esas que, tras mucho ensayo y error, conseguirán hacerse un hueco en nuestro corazón.

GAMINDUSTRI



CARLOS SANTILLANA

Aloy no me cae bien

Una reflexión sobre el irregular desarrollo de la heroína

Como enemigo declarado de toda clase de *spoiler* de cualquier tipo, quiero comenzar avisando que voy a tratar de varios temas relacionados con la historia de *Horizon: Zero Dawn*. Si bien en ningún momento se tratarán de puntos clave de su argumento, sí que habrá una evidente relación, por lo que **si sois de los que no quiere saber absolutamente nada sobre un juego antes de probarlo en persona y aún no lo habéis jugado, leería este texto con cuidado** o directamente no lo haría. En cualquier caso repito, no se hablará de ningún punto clave, y lo poco que se pueda desvelar del argumento son datos que ya han aparecido en multitud de sitios, como los propios tráileres del juego. Así que podéis continuar sin mucho problema.

Tras este pequeño "descargo de responsabilidad" vamos a lo importante. Me encanta *Horizon: Zero Dawn*. Lo he disfrutado en grande, desde el principio hasta conseguir su trofeo de platino, e incluso un tanto más cuando poco después introdujeron las mejoras del modo foto. Realmente no es necesario que sea demasiado específico, ya que **el análisis que apareció en la revista hace varios números corrió a mi cargo**, donde ya ensalzaba sus muchas virtudes, así como sus defectos; escasos pero que igualmente merecen mencionarse.

De entre esos fallos en ningún momento mencioné la forma en que Aloy se desarrolla durante el juego, y esto es por un motivo muy sencillo: el que me caiga mejor o peor es algo subjetivo, no motivo de análisis para el público general. Y también el título de "Aloy no me cae bien" es más el típico truco inocente para llamar la atención. No es cierto que Aloy no me caiga bien de verdad, es que su desarrollo durante la historia del juego me parece extraño, poco creíble, e incluso forzado. Hasta el punto que me hace dudar de un personaje que, por otra parte, resulta excelente.



A partir de ahora vienen las referencias a la historia, así que empezamos con lo que puede considerarse como *spoiler* —que realmente no lo es, pero mejor avisar—. Cualquiera que haya jugado a *Horizon: Zero Dawn*, que se haya documentado sobre él, o que al menos haya visto algunos vídeos sabrá que el juego comienza con una aún jovencísima Aloy, que es entregada al paria Rost para que se encargue de ella. Por lo que crece con su compañía casi exclusiva, con ningún contacto fuera de la región de los Nora —la tribu de Aloy—, y relacionándose principalmente en exclusiva con los otros parias de la zona.

Todo esto es parte de la introducción, empezando de forma jugable poco después, donde nos encontramos a una Aloy de niña pequeña, con una edad que puede rondar los seis o siete años —si no recuerdo mal, no lo mencionan en el juego—. **Esta Aloy, que es a fin de cuentas la primera de la que podemos hablar, resulta un personaje magistral y perfectamente creíble**.

La joven Aloy tiene ansia de conocimiento, quiero aprenderlo todo y no para de hacer preguntas. Encaja a la perfección con el estilo de vida que ha llevado hasta el momento: recluida en una región fría y apartada, donde además apenas le dejan relacionarse con otras personas. Si un niño pequeño ya es curioso de por sí, no es de extrañar que la joven Aloy sea una maraña de cuestiones, hasta el punto que la lleva donde todos conocemos, y que poco después nos permite presenciar su valentía innata, quizá hasta un tanto



irracional, muy típica de una persona tan joven. Hasta su reacción final a la agresión de otro niño Nora es magnífica. Una base perfecta para continuar desarrollando un personaje.

Estos acontecimientos llevan a Aloy a decidir que quiere que Rost la entrene para el rito Nora de convertirse en Valiente —lo que vendrían a ser los guerreros Nora— cuando sea mayor de edad. Tras una interesante secuencia con entrenamientos de todo tipo, nos encontramos con una Aloy ya con 18 años decidida a pasar el rito Nora, pero **aún con un claro desconocimiento del mundo que la rodea; incluso la propia aldea de su pueblo le causa fascinación e incertidumbre**. Un desarrollo genial y muy acertado, en el que deja en gran parte de lado la extrema curiosidad e inocencia de la niñez, a cambio de una profunda convicción y determinación.

Poco después ocurre algo, de lo que no voy a dar detalles, pero que acaba con el nombramiento de Aloy a Buscadora de los Nora —¿a alguien más le sonaba raro que mencionen a menudo la "Marca de la Buscadora", cuando Aloy no lleva realmente ninguna marca? Con el parche 1.30 podemos crearnos nuestra propia marca.—. En resumen, le permiten salir de su tierra sagrada, algo que muy pocos Nora consiguen, ya que según su cultura no se les permite salir de sus tierras.

Hasta aquí el desarrollo de la personalidad de Aloy me parece magnífico. Tanto la niña como la joven adulta reaccionan de forma totalmente creíble, al menos en relación al tipo de vida que ha llevado. En cambio tras toda esta parte, que a fin de cuentas es poco más que el comienzo del juego, la personalidad de Aloy da un giro brusco en el que parece estancarse indefinidamente.

Un cambio radical. En primer lugar, pasa de sorprenderse por muchas cosas a estar de vuelta de todo. Apenas se inmuta por casi nada de lo que va encontrando, a pesar de haber vivido toda su vida apartada en una relativamente pequeña extensión de terreno, que para colmo mantiene un clima de invierno perpetuo. Da igual que encuentre grandes ruinas del mundo antiguo, una enorme ciudad llena de gente con todo tipo de tribus, o incluso un caluroso desierto —ni siquiera debería saber lo que es la arena—. Ella pasa por ese mundo desconocido como quien pasea por el campo.

Su forma de interactuar con las personas es aún peor. La única comunidad que ha conocido Aloy es la de los Nora, que a fin de cuentas es muy diferente de las otras tribus de la zona: por ejemplo viven sin salir de su región, o usan una forma de mandato matriarcal. **Este choque cultural cuando sale al exterior no es que no aparezca por ningún lado, es que además Aloy trata con los demás con una marcada superioridad, con una mezcla como de enfado y resentimiento hacia todos**. Da igual que se trate de un campesino o de un rey.

Si la personalidad de Aloy hubiera ido evolucionando a lo largo del juego, como vemos en su niñez y los primeros momentos de su etapa adulta, la situación sería muy diferente. Porque su forma de actuar no me parece mal de por sí, todo lo contrario, muestra una mujer fuerte y decidida forjada por las circunstancias. En cambio, no tenemos ni la menor progresión pasada la primera etapa de juego, con una Aloy altiva e incluso borde, a pesar de que muchas de las personas con las que se cruza han pasado por calamidades peores de las que ella ha vivido. No hay más que tener en cuenta por ejemplo que las máquinas de la región de los Nora son menos agresivas y en menor variedad, o que no ha vivido los temibles "asaltos rojos".

Quizá todo deriva de ese problemilla de *Horizon: Zero Dawn* con las expresiones faciales y los gestos, que nos deja una sensación extraña con algunos diálogos. O quizá todo sea cosa mía que no he terminado de comprender a Aloy, pero es una lástima ver que apenas han sacado provecho de otros aspectos de su personalidad. Principalmente son **solo algunas misiones secundarias en las que podemos presenciar esos otros aspectos**, pero son tan escasos en comparación que nos saben a muy poco.

La verdad es que todo eso no quita que se trata de un juego excelente, ni hace que Aloy sea peor protagonista, solo empeora la experiencia de presenciar como se desarrolla. Tampco me rebaja ni mucho menos las ganas que le tengo a su próxima expansión, *The Frozen Wilds*. Pero sí espero que se

HIJOS DEL HYPE



ISRAEL MALLÉN

Nintendo, modelo a seguir

La gestión nintendera del E3 2017 ha sido magistral

Es verano de 1994 y la guerra entre Sega y Nintendo experimenta su máximo apogeo. La Gran N ha perdido más de la mitad de la cuota de mercado tras casi un lustro dormida y sin contestar al *marketing* agresivo de Sega. La división norteamericana de Nintendo, ansiosa por recuperar el trono del ocio videolúdico, planea arriesgar para la celebración del Consumer Electronic Show (CES) que se celebraría en pocos días. Don Varyu recurrió al ingenio unas jornadas antes y preparó un guion para que Howard Lincoln, Peter Main, Bruce Donaldson y Randy Pertzman interpretaran una obra de teatro en la presentación del próximo lanzamiento de SNES: *Donkey Kong Country*.

Los cuatro ejecutivos de Nintendo of America fingen estar de caza en una frondosa selva perdida. El público aplaude los chascarrillos que se van sucediendo, en especial aquellos que atacan directamente a Sonic. El pobre erizo, tras dos falsos disparos de Peter Main, aparece ensangrentado en pantalla. Aquella interpretación era algo inédito, arriesgado y que chocaba con una Nintendo innovadora en lo jugable, pero **arcaica en lo comercial.** Al terminar, el responsable de compras de Kmart llama nervioso a Peter Main y le pide nada más y nada menos que un millón de copias para vender en sus tiendas. Nintendo, por fin, había entendido cómo tratar al público del CES.



Es junio de 2017 y Nintendo ha lanzado Switch tres meses atrás. Las ventas son espectaculares, pues en tan solo siete días ya constituía el mejor lanzamiento de una consola en toda la historia de la compañía japonesa, según SuperData. Lo lógico sería ceñirse al modelo clásico e hiperbolizar cada anuncio del E3 en una conferencia pomposa. Empero, Nintendo lleva años puliendo un modelo de presentación, el de los Nintendo Direct, más afín a los gustos del gran público. Rápido, con buen ritmo y con lanzamientos, en su mayoría, para este mismo año. Más tarde, la empresa ofrece horas de gameplay sin trucos e incluso anuncia *Metroid II: Samus Returns*, un *remake* para 3DS a cargo de **los españoles** Mercury Steam.

Así es el Nintendo Spotlight. Un menú degustación con platos a punto de salir del horno, aderezados con fechas concretas y vídeos de la jugabilidad. Salvo por dos excepciones, *Pokémon Switch* y *Metroid Prime 4*, el usuario conoce cómo serán los juegos que allí se le presentan y cuándo podrá gozar de ellos. En el mismo vídeo, Nintendo anuncia juegos y se dirige directamente al target que busca. De este modo, Nintendo Spotlight constituye un microcosmos de anuncios ágil en el que **priman los videojuegos** por encima de las charlas rimbombantes. Ese flujo constante de títulos es el que mantiene al público pegado a su pantalla; el modelo ideal para una conferencia del E3 en pleno 2017.

Para empezar, se trata de un vídeo relativamente corto. Frente a las horas y horas de soporíferas conferencias, Nintendo apostó por un contenido mucho más digerible, que apetece repasar. Incluso las presentaciones más aclamadas, como la de Ubisoft, pasan por momentos de tedio. La Gran N no fue la que más *gameplay* mostró, honor que ostenta Microsoft según los datos recopilados por Rafael de las Cuevas, pero sí la que mejor administró su material. El jugador escoge una consola, principalmente, por sus exclusivos. Nintendo lo sabe y por ello se centró en su punto fuerte: las grandes



licencias nintenderas. De todos los videojuegos expuestos en el Nintendo Spotlight, el 90 % eran exclusivos para la híbrida, frente al 67 % de Sony o el pobre 14 % de Microsoft. Donde quieras, como quieras y cuando quieras, pero solo en Switch.

La apuesta por compartir un vídeo en lugar de anunciar las novedades en una tediosa charla se adapta perfectamente al momento actual. De acuerdo con el informe de CISCO VNI Mobile de 2016, se consumen 3250 millones de horas de vídeo al mes y más de la mitad de las visualizaciones en portales como YouTube provienen de dispositivos móviles. Estos datos prueban que **el espectador busca mensajes directos** y audiovisuales que ver a la carta en la palma de su mano. La única que ha moldeado el producto en base a las nuevas lógicas de consumo ha sido Nintendo.

Una de las máximas del periodismo es *show, don't tell* (muestra, no cuentes). En el marco de la espectacularización de cualquier tipo de contenido, las extensas charlas presenciales tornan rara avis en todas partes excepto en el E3. Las compañías siguen aferrándose a un modelo caduco, pomposo y de excesos. No obstante, Nintendo ha roto con el patrón imperante y ha apostado, como en los Directs, por un vídeo cuidadosamente editado. Esto le permite controlar el tempo y los ritmos con mucho más mimo y atino que una conferencia para, en resumen, ofrecer un producto mejor. Al reducir al máximo las transiciones entre anuncios, Nintendo destruye las barreras entre juego y jugador en una lección magistral de gestión.

El Nintendo Spotlight duró 24 minutos y 48 segundos y la Gran N exprimió al máximo cada porción de tiempo. Priorizó los nombres más potentes, como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (4,09 min.), *Xenoblade Chronicles 2* (2,93 min.) o *Super Mario Odyssey* (2,47 min). A eso añadió pequeñas bocanadas de humo en forma de pseudoanuncios de *Metroid Prime 4* y el *Pokémon* para Switch. Esa combinación entre material sólido y anuncios imprecisos juega con el hype, pero con mucho menos descaro que, por ejemplo, Sony y *Death Stranding*. Con este formato, jugadores y periodistas tienen claro **qué** y **cuándo** llega.

Pero lo mejor llegó después, en el Nintendo Treehouse. Salvo los nuevos títulos de *Metroid* y *Pokémon*, la prensa tuvo acceso a todos los videojuegos mostrados pocos minutos antes. Para servidor, este es el punto fuerte del planteamiento de Nintendo. Será que me puede la profesión. Al enseñar *gameplay* puro y sin remilgos de los próximos lanzamientos, la compañía japonesa favorece la redacción de avances mucho más completos. El Nintendo Treehouse es un ejercicio sincero de respeto, tanto hacia el trabajo de los periodistas como hacia el público. Un cóctel que mejora mucho mezclado (nunca agitado) con sorpresas como *Metroid: Samus Returns* para Nintendo 3DS, **novedad casi catártica** en tanto que disculpa por presentar *Metroid Prime 4* con nada más que un logo.

De todos los rasgos del Nintendo Spotlight, mi predilecto es la política de mostrar, en su mayoría, lanzamientos para el mismo año en el que se anuncian. No solo es un acto de honradez, sino también la mejor forma de gestionar el *hype*. Las expectativas no son eternas y el globo puede hincharse, sí, pero también reventar. Cuando se anuncia un juego lejano en el tiempo, la ilusión torna desidia e indiferencia. A nadie le sorprendería que *Death Stranding* dé la bienvenida a una plausible PlayStation 5. Por eso mismo, la decisión mostrar solo aquello que se puede lanzar en el mismo año es la más inteligente. Nintendo lo aprendió con *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, hijo del hype nintendero por antonomasia, y ahora trabaja con márgenes de tiempo mucho más acotados.

El Nintendo Spotlight es el formato a imitar en las próximas ediciones del E3. Más ágil y cómodo, se adapta al público y a la prensa. Esa fórmula, junto a las horas de gameplay que aparecen poco después, en el Nintendo Treehouse, es idónea, cercana y sincera con todos los componentes de la industria. Por fin, *Nintendoes what others don't*.

THE WILL OF THE ANCIENTS



RAMÓN MÉNDEZ

Dark Souls es el Dark Souls...

de los Dark Souls

Lo bueno de que la industria del videojuego haya crecido tanto a lo largo de los últimos años es que, como jugadores, nos vemos agraciados cada mes por una ingente cantidad de títulos por degustar. Lo malo es que, con tanto crecimiento, a veces parece que perdemos el norte y nos olvidamos de lo que es de verdad esta industria que compartimos.

El último caso es el del reciente relanzamiento de la trilogía de *Crash Bandicoot*. Tres completos *remakes* de los clásicos de la primera PlayStation, juegos que a finales de los 90 hicieron las delicias de los amantes de las plataformas que tuviesen la 32 bits de Sony. A raíz de ese lanzamiento, la gente empezó a quejarse de la dificultad de *Crash Bandicoot,* hasta el punto en que algún que otro análisis de medios internacionales lo definió como «*el Dark Souls de los juegos de plataformas*». La comparación es **tan ridícula** que todo Internet se unió a la parodia y se invirtieron ríos de tinta virtual y horas de Photoshop para parodiar estas comparaciones tan ilógicas.

Pero este acontecimiento viral que se vivió en las redes no es sino la plasmación y la constatación de un hecho innegable: en la actualidad, el grueso de usuarios está compuesto de jóvenes que tan solo quieren disfrutar de sus franquicias favoritas y a los que el gran plano de la industria les da más o menos igual. Esto no es en absoluto malo, ojo; precisamente, estamos hablando de productos de ocio y ese es su objetivo. El hecho de que la industria haya crecido tanto nos permite, en primera instancia, ver a desarrolladoras de todo tipo creando productos de ocio electrónico para públicos de todos los sectores etarios y sociales. Nadie está excluido a día de hoy en la industria del videojuego y eso es algo por lo que alegrarse, sobre todo tras todo lo que luchamos durante décadas para dejar de tener una afición marginal que generaba el rechazo de familiares y amigos.

Sin embargo (y aquí es donde me duele a título personal, puesto que es una constatación de que ya tengo una edad), me apena ver cómo estas nuevas generaciones pueden **llegar a olvidar el legado de la industria**. Habrá quienes tengan interés en saber más e investiguen, pero el grueso del público actual, como decíamos antes, está lejos de ver ese elemento artístico que muchos vemos en los videojuegos. Y el caso de *Crash Bandicoot* es una muestra de esto, ya que se le juzga en la actualidad comparándolo como un juego actual, cuando en realidad es un juego de su época en todos los

aspectos (y hablo tras haber terminado dos de los tres juegos del recopilatorio en unas 12 horas).

El primer *Crash* (en el que nos vamos a centrar, por ser el más «difícil») era un juego de una época en la que las producciones no eran excesivamente largas. Con una duración estimada de unas 6 horas, *Crash* dependía mucho de esa dificultad del plataformeo para mantener al jugador entretenido; de no ser por esa dificultad, el juego se podría acabar en menos de una hora (tiempo medio de las speedruns de esta primera entrega), mientras que así puede alargarse hasta las decenas de horas (según la habilidad de cada jugador). Es una evolución natural que han seguido los videojuegos, puesto que si nos remontamos a los tiempos de NES nos encontraríamos con **juegos que duran media hora** o 45 minutos, pero que tardábamos meses en completar debido a esa endiablada dificultad que lo alargaba hasta límites insospechados.



Tratar a Crash como un producto actual y olvidar su contextualización es casi como una traición a la historia de los videojuegos

Pero, salvo honrosas excepciones, ninguna producción de la vieja escuela de los videojuegos destacaba por ser injusta. Al revés, si el juego era bueno todo se reducía al ensayo y error, a experimentar y a repetir las fases mil veces hasta dominar completamente el juego y ser capaz de llegar a su final. 45 minutos convertidos en 45 horas de juego. Simple y efectivo, a la par que divertido y desafiante. Y en ese aspecto, *Crash* es ensayo y error puro; de hecho, hasta el juego te facilita las cosas y, si mueres muchas veces en un punto, te da un tótem que te permitirá resistir un golpe sin morir. Si acaso, se le podrían achacar errores de programación que hacen que los saltos no estén del todo pulidos, la cámara sea molesta en ocasiones o que el diseño de niveles diste de ser el ideal. Pero nada de todo esto afecta a la capacidad de diversión del título, que sigue girando en torno al mismo eje central que hace 20 años: **ensayo y error**, paciencia y perseverancia. Como todos los videojuegos de la época.

Que se compare a *Crash* con un juego actual como *Dark Souls* por su dificultad es, cuanto menos, curioso. Son productos **muy distintos** entre sí, ya no solo por el hecho de comparar rol y plataformas, sino también por la conceptualización y el contexto en el que cada una de estas franquicias salió al mercado. Y precisamente, tratar a *Crash* como un producto actual y olvidar su contextualización y el modo de hacer juegos de aquella época es casi como una traición a la propia historia de los videojuegos. De hecho, *Dark Souls* tampoco es tan difícil de por sí. Es exigente, pide mucho al usuario y puede ser injusto por momentos… pero de nuevo, se trata de ensayo y error, de experimentar, de **comprender** el funcionamiento del juego para aprovechar sus virtudes y defectos en nuestro beneficio. Destaca porque estamos en una época en la que los videojuegos ofrecen selectores de dificultad y, por lo general, **tienden a ser un paseo** para, precisamente, intentar llegar al mayor número de usuarios posibles. En cierto modo, la industria se ha desacostumbrado a las dinámicas de antaño para priorizar otras que aportan una mayor rentabilidad y aceptación entre el público.

Y esto no es malo. Del mismo modo que el cine de acción (que antes era mucho más lento y pausado, pero ahora es mucho más frenético), los videojuegos se han adaptado a los tiempos, igual que deberíamos hacer todos para no quedar obsoletos. Pero es inevitable que, de vez en cuando, nos duela ver **cómo se olvida nuestro legado.** Más en casos como este, cuando un pedazo de historia llega a descontextualizarse algo que se analiza como algo que no es.



—*Ricardo Fernández*

Jairo L.

"Adam Malkovich. Preferiría haber seguido sin saber su historia"

El de *Metroid Other M*, no el de *Fusion*. En *Fusion* (mini spoiler ahead) Samus cuenta que una vez tuvo **un comandante al que admiró y respetó**, una de las pocas personas que la trataba con confianza, y que se sacrificó por el bien del universo.

En *Other M* se suponía que íbamos a conocerle... Y resulta que **es un mentor abusivo**, al que idealiza de forma tóxica, que la ridiculiza en público por su condición de mujer e incluso es capaz de poner en grave peligro su vida solo para reafirmar su situación de poder sobre ella. Ah, y el motivo de su sacrificio **resulta no tener sentido.**

Preferiría haber seguido sin saber su historia.

Curro CP

"Mighty Nº9 hace a Megaman aún más legendario"

Pues aunque pueda haber personajes originales odiosos, yo me voy a quedar con los que encima de eso son, como **comenta Israel** en vuestro artículo de junio *"Hijos de la nostalgia"*, sucesores espirituales que hacen un flaco favor a quién se supone que deberían hacer un homenaje. En este caso **me voy a quedar con Mighty nº 9**, que no hace a Megaman sino más legendario aún... ¡¡y lo peor es que Inafune fue diseñador de este último!! A pesar de haber tenido un éxito brutal en su campaña de *crowdfunding*, el juego **no ha sabido estar a la altura**, así que elimino a Mighty nº 9 de la historia de los videojuegos. Y punto.

¿QUÉ PERSONAJE DE VIDEOJEUGO

NUNCA DEBIÓ EXISTIR?

Ricardo Fernández

Es cuanto menos curioso que me llegue a la bandeja de correo un mail preguntando a los lectores cuál es nuestro personaje más odiado en el mundillo de los videojuegos y lancéis la pregunta con una imagen del que **justamente me parece el peor**, Raiden. Después de los espectaculares tráileres de *MGS2* que pudimos ver, el *hype* que había en torno a un nuevo juego de *MGS* y que además se lanzaba en una nueva consola tecnológicamente muy superior (viendo además cómo Kojima exprimía los sistemas), jugar la mayor parte del título con Raiden **me sentó fatal**. Un personaje **soso**, **anticarismático**, **novato** y **repelente**. Yo quería jugar con Snake, no con un novato. Quería conocer más sobre el pasado de mi héroe. Para más inri, Kojima declaró años más tarde que **Raiden nunca debió de existir**. Lo curioso es que después de estas declaraciones Konami lanzó un juego exclusivo protagonizado en exclusiva por él y desarrollado por Platinum Games que, si bien contaba con buenas maneras, tampoco me agradó en demasía. **Raiden, nunca debiste existir**.

Iñaki G.

"Seymour, entre su peinado, la barriguilla y las uñas extralargas..."

No he visto tio **más detestable e insistente** que este en la historia del videojuego. Cada vez que le dabas papeleta volvía de un modo más aborrecible y pesado. Entre eso, **el peinado** que desafiaba la gravedad y **la barriguilla cervecera** que lucía sin estupor, y las **uñas extralargas** es para mí el peor personaje.

Nada que ver tiene con el que ha sido sin duda el malo más carismático del videojuego, también de la saga FF, Sephiroth. Todo **un ejemplo de lo que debe ser el malo maloso.** Misterioso, cruel, y con tal número de giros argumentales sobre su figura, que muy atento tenías que estar para no perderte en su historia.

Gabriel P.

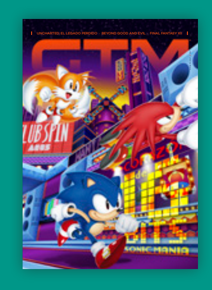
"Ragtime. Exijo una explicación."

Del enorme rango de experiencias negativas que puede vivir un ser humano, una de las más desagradables es la de oportunidad perdida. La mayoría de veces nos damos cuenta demasiado tarde, con lo que se nos queda más cara de tonto que otra cosa, pero el asunto cambia cuando sabemos perfectamente que lo que se nos presenta es una oportunidad y la cagamos de forma estrepitosa. En las batallas de *Final Fantasy IX*, en determinadas circunstacias, saltaba una tonadilla ferial que precedía la aparición del personaje que **más picos de frustración** me ha provocado en un juego: **el Ragtime**.

En lugar de atacar, te plantea una pregunta y debes golpear el círculo o la cruz así creas que la respuesta es correcta o incorrecta. Tras 17 aciertos, obtienes un accesorio y una cantidad de guiles bastante inútil. **¿Por qué tanta frustración?** Por la aleatoriedad de las preguntas. Que me explique alguien cómo puedo saber si el bosque de los chocobos está entre Lindblum y la Puerta Sur cuando llevo dos horas de juego y no se han mencionado ni Lindblum, ni la Puerta Sur ni los chocobos. Explícamelo, Ragtime. Exijo una explicación, jodido mamarracho.



NÚM. 20 - AGOSTO 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
COORDINACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
PULSA START
ROBE PINEDA
LEVEL UP!
MARC ARAGÓN
INSERT COIN
JON ANDONI ORTIZ
EN LA TRIBUNA
DANIEL ROJO
REDACCIÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
OMAR MORENO
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
COLABORA
RAMÓN MÉNDEZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSELLÓ
ESGALOR
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

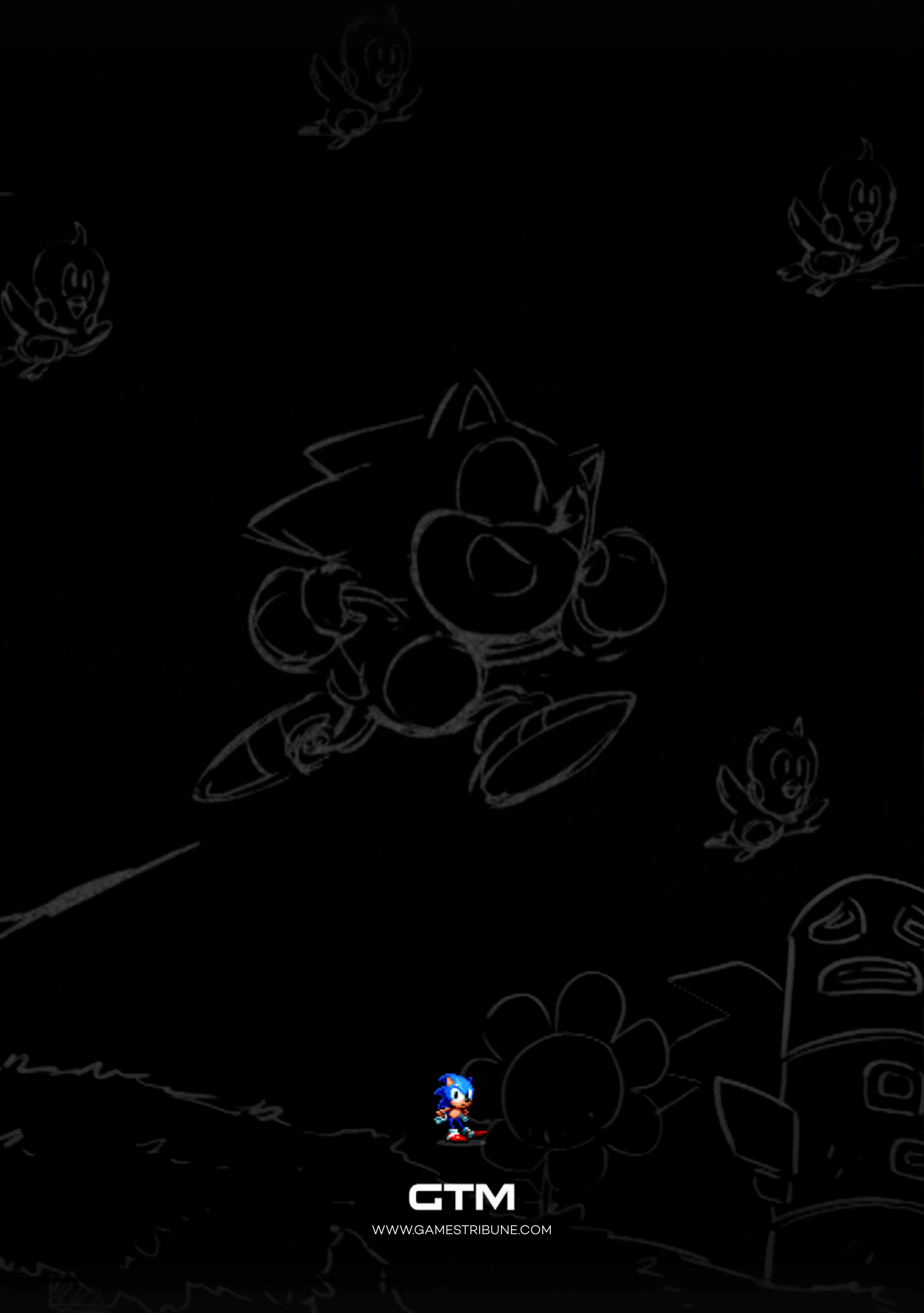
APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

RODRIGO DÍEZ	JUAN M. CASADO	MARCOS GUARDE	ALBERTO GAMARRA
HÉCTOR LÓPEZ	ISMAEL ABAD	ALEXANDRE OLIVERA	ALBA PAZ
JUAN A. HURTADO	JORGE ENCUENTRA	CARLOS RODRÍGUEZ	ALEIX ROCA
RUBÉN FÚNEZ	DANIEL ROJO	ORIOL PARDO	RAFAEL CASTILLO
HODEI TIJERO	MIKEL THOMEN	MARCOS ESTEBAN	JOSÉ A. SILVA
DAVID RIOJA	VIRGINIA MARTÍNEZ	FERNANDO CORZO	JORDI SALMERÓN
DAVID MARTÍNEZ	JORDI LLOP	MARÇAL CANALS	DAVID CIA
DIEGO VILLABRILLE	FRANCISCO FLOREZ	SILVESTRE MONTIANO	IVÁN MARQUÉS
PABLO JIMÉNEZ	DAVID MOTA	JOAQUÍN RELAÑO	CARLOS CAPELLÁN
JOSÉ L. OJEDA	ELI LÓPEZ	ALBERT MARINÉ	DANIEL RETAMERO
VALVANERA MORENO	IVÁN VINAGRE	DIEGO VALENTÍN	ADRIÁN LÓPEZ
ALEJANDRO SUÁREZ	VÍCTOR FLORES	GEMA LEÓN	JUAN A. BLAYA
IVÁN FERNÁNDEZ	JOAQUÍN ASTETE	ENRIQUE FERRER	ENRIQUE EVANGELISTA
JAUME MINGOT	EDUARDO BRIALES	DAVID MARTÍNEZ	VÍCTOR HURTADO
RICARDO FERNÁNDEZ	FRANCISCO LÓPEZ	DANIEL BUENO	ALBERT MARX
JORGE GONZÁLEZ	PEDRO	RUBÉN SÁNCHEZ	JAVIER FRAGA
ENRIC LLOP	LÓPEZ-GUADALUPE	GONZALO MUÑOZ	FRANCISCO CORRAL
CARLOS MARTÍN	ADRIÁN DÍAZ	ÓSCAR GARCÍA	RAFAEL DEL OLMO
JUAN J. DOLZ	FERRÁN PERUGA	ARTURO GONZÁLEZ	CRISTIAN JIMÉNEZ
RUBÉN COSTA	ADRIÁN JIMÉNEZ	PABLO CANO	MIKEL CARPIO
PEDRO HERRERO	CARLES TARRÉS	JESÚS Y. TORRES	JUAN V. HERRERA
ADRIÁN TORRES	MARCOS CARBALLO	CARLOS CASADO	JOEL IBÁÑEZ
RAIMON MARTÍNEZ	AITOR LÓPEZ	JAIRO LUGILDE	DANIEL BARRIUSO
MANUEL VALLEJO	MANUEL BUITRAGO	MANUEL COTA	DANIEL GÁLVEZ
XAVIER SOLÉ	MARIANO ESPERANZA	ADRIÁN NIEVAS	ALBERTO SAN SEGUNDO
PABLO FUERTES	PABLO MOLINA	FRANCHO CALAHORRA	CARLOS MORALES
JUAN R. ESPINOSA	DAN-BEE LEE	ÓSCAR MARZAL	TOMÁS SÁNCHEZ
ROQUE M. GUILLÉN	ÁNGEL SAN MILLÁN	GABRIEL Gª-REDONDO	PAU XAUBET
JORGE H. PEYRET	HUMBERTO GUILLÉN	LUCÍA S. SAEZ	JOTA DELGADO
ALEJANDRO CEBRIÁN	JOSEP FRADE	ÁLEX BORREGO	JUAN IBÁÑEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL	SAMUEL MENA	MAU RODRÍGUEZ	ANTONIO VALDENEBRO
MARC SÁNCHEZ	ARTURO SÁNCHEZ	JOSÉ GARCÍA	DANIEL PERALES
JESÚS I. GANDOY	JOSÉ F. ALONSO	DAVID NEIRA	RUBÉN CAMAÑO
BORJA RODRÍGUEZ	JAVIER MONFORT	DAVID OLIVA	JOSÉ L. EGEA
ELIEZER PLASENCIA	RAMIRO DÍEZ	JUANRA UFARTE	DENNIS CUESTA
FRANCISCO FERNÁNDEZ	ADRIÁN CALVO	PATRICK SVENSSON	SERGIO FERNÁNDEZ
JUAN LILLO	RAÚL MANERO	JOSÉ A. GONZÁLEZ	ALEJANDRO ALTABER
LUIS I. ROCHE	ÁNGEL FUNCIA	CARMEN SÁNCHEZ	FÉLIX BARRACHINA
JON CALONGE	GERMÁN MARTÍNEZ	FERNANDO M. ALONSO	JOSÉ M. LUCAS
ÓSCAR BUSTOS	DAVID GUARCH	RAÚL FERNÁNDEZ	MAIKEL FERNÁNDEZ
Mª DEL CARMEN BELLIDO	JAVIER MARTÍNEZ	ROQUE LARA	ÁLVARO GONZÁLEZ
SIMÓN GONZÁLEZ	ADRIÁN OJEDA	LUIS J. MORENO	MARC DOMINGO
SERGI MESTRES	JON A. ORTIZ	MIGUEL ARÁN	FRANCISCO J. CERVERA
CARLOS ZARZUELA	FRANCISCO VALVERDE	ANTONIO ARTIGAS	CRISTIAN LEGAZA
JAVIER PALACIOS	JOSÉ M. ARCE	GUSTAVO ORTEGA	FRANCISCO APREA
DANIEL VÁZQUEZ	IVÁN PIQUERO	CARLOS LORCA	CAMILO MAGDALENO
DAVID RUIZ	ALFREDO BERNABEU	DAVID LEÓN	SANTIAGO SOUTO
JOAN LLORENS	IÑAKI ALBIZUA	ASIER FERNÁNDEZ	DIEGO BARRANTES
JAVIER GARCÍA	PHILIPPE CHIDOYAN	IÑAKI BENDICHO	MANUEL HERMIDA
SERGIO BIENZOBAS	MILLÁN DIGUELE	LOURDES LLOPIS	DAVID YÁÑEZ
MANUEL LÓPEZ	ÓSCAR COSTALAGO	DANIEL RAMOS	SERGIO PERA

A TODOS, GRACIAS


DESCUBRE LA PORTADA ALTERNATIVA
UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO · BEYOND GOOD AND EVIL · FINAL FANTASY XII
GTM
MARIO+ RABBIDS
KINGDOM BATTLE
EL AVANCE QUE TE HARÁ
RABBID PEACH
LA REINA ABSOLUTA DE INSTAGRAM
VERANEA EN EL REINO CHAMPIÑÓN

SONIC


GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM